

IN ALLEGATO UN  DEMO DA 8 GB E IL GIOCO COMPLETO

GIOCHI

PER IL MIO
COMPUTER

GAMES VILLAGE.IT - Gennaio - n°189 - Edizione DVD - € 8,90

BAT-RECENSIONE!

BATMAN ARKHAM CITY

Il Cavaliere Oscuro domina tra
i giochi d'azione!

RECENSIONE DA URLO!

THE ELDER SCROLLS V SKYRIM

Bethesda firma un altro capolavoro!

ESCLUSIVA!

RAINBOW 6 PATRIOTS

Il team Rainbow pianifica un nuovo blitz su PC!

WARHAMMER
DAWN
OF
WAR
II

IN ITALIANO

TOP GAMES!

INOLTRE...

18 giochi
recensiti
tra cui

**Assassin's Creed
Revelations**
L.A. Noire
Edizione Completa
Saints Row
The Third
Need for Speed
The Run

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER n°189 - NEWS - ANNO XIV - € 8,90



Sil la l'arcobaleno alle avventure della vita (Gert Bryant)

16

www.pcp.info

"Molto gratificante, soprattutto per i giocatori che amano cimentarsi come cecchini negli "sparatutto" in prima persona."

SNIPER

GHOST WARRIOR

edizione
ORO

OPERAZIONI SPECIALI

INDIVIDUA
L'OBIETTIVO

LAVORA
IN TEAM

INFILTRATI

IDENTIFICA IL
TUO NEMICO

TORNA
ALLA BASE

NEUTRALIZZALO

MASSIMO REALISMO



Completamente in **ITALIANO**

CHROME
ENGINE 4



COMPLETO ARSENALE
A TUA DISPOSIZIONE

edizione
ORO

GIOCO ORIGINALE CON NUOVE
ARMI, MISSIONI E MAPPE



MANUALE A COLORI
E CODICE MULTIPLAYER

NEL TUO NEGOZIO DI
VIDEOGIOCHI PREFERITO
A SOLI

9,95€

FX
INTERACTIVE.COM

Tom Clancy's Rainbow 6: Patriots

24 Il team Rainbow sta pianificando il ritorno in grande stile degli FPS tattici sui nostri PC!

106 GIOCO COMPLETO

WARHAMMER 40,000: DAWN OF WAR II

Fatevi conquistare da un gioco di strategia in tempo reale dal respiro epico. Battaglie mozzafiato vi attendono, alla guida dei Corvi Sanguinari. Non indugiate oltre e indossate l'armatura degli Space Marine!

102 ESPLORA E GIOCA

Oltre al demo di *Disney Universe*, nel DVD troverete quelli di *Afterfall InSanity*, *Dungeon Defenders*, *LEGO Harry Potter: Anni 5-7* e molti altri contenuti aggiuntivi!

**ABBONATI ALLA
VERSIONE DIGITALE**

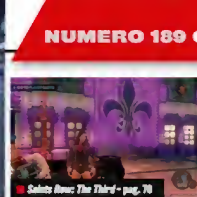
A SOLI 14,90€!

DURATA ABBONAMENTO 1 ANNO

www.spreea.it/digital



Batman: Arkham City - pag. 54



Saints Row: The Third - pag. 70

SCOOP

14 MECHWARRIOR ONLINE

I giganti corazzati combatteranno ancora, sulla Grande Rete e con la formula free-to-play!

ANTEPRIME

20 THE SECRET WORLD

Funcom è all'opera su un nuovo MMORPG in cui coesistono, non troppo pacificamente, la nostra realtà quotidiana e le più affascinanti leggende.

23 SYNDICATE

Abbiamo dato un primo assaggio alla modalità cooperativa del Syndicate firmato da EA e Starbreeze!

SPECIALI

24 TOM CLANCY'S RAINBOW 6: PATRIOTS

"Osservare, pianificare, agire": la famosa squadra antiterrorismo di Ubisoft si prepara a far convivere alla grande strategia, tattica e sparatutto in prima persona!

RUBRICHE

5 EDITORIALE

Massimiliano Rovati presenta il nuovo numero di GMC.

6 LA POSTA IN GIOCO

Nemesi dialoga con i nostri lettori.

13 GMC BLOG

Il Blog della vostra rivista preferita!

14 GMCNEWS

Le novità sul mondo dei videogiochi.

94 I PARAMETRI

I titoli che hanno fatto la storia del nostro hobby, in due pagine.

96 NEXT LEVEL

Come allungare la vita dei videogiochi: gioco online, eventi e Mod per aggiungere ore di divertimento.

104 GUIDA AL GIOCO

COMPLETO

WARHAMMER 40,000: DAWN OF WAR II

Gli Space Marine sono pronti a scatenare l'inferno nella galassia. Date l'ordine e mettetevi alla prova le vostre doti strategiche, per la gloria dell'Imperatore!

111 TITOLI DI CODA

Vincenzo Baretta spiega come i videogiochi possono aiutare a comprendere la crisi dei mercati.

112 NEL PROSSIMO NUMERO

Il prossimo numero, con tutte le sue sorprese.

HARDWARE

31 ASUS RAMPAGE IV EXTREME FVD

32 MICROSOFT SPEED WHEEL

Il Blog della vostra rivista preferita!

33 PC POWER ANTEC 2600

Le novità sul mondo dei videogiochi.

34 OCZ VERTEX 3 120 GB

Le novità sul mondo dei videogiochi.

35 GMCMOBILE

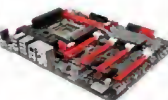
Giochi per cellulari in grado di accontentare tutti i gusti.

38 SISTEMA GIUSTO

Assemblate il PC dei vostri sogni, con tre budget diversi.

40 SCHERMO BLU

Quexed affronta e risolve i vostri problemi di hardware.



QUESTO MESE GMC PARLA DI

A Game of Thrones: Genesis	84
Anno 2070	86
Assassin's Creed Revelations	40
Batman: Arkham City	54
Battlefield 3	100
Call of Duty: Modern Warfare 3	100
Cities XL 2012	88
CounterStrike: Global Offensive	17
Cthulhu Saves the World	91
Dead Island: Bloodbath Arena	70
Dawn of War II	12
Dungeon Defenders	80
Fernat Virtual Academy Adventure Park	98
Grand Theft Auto V	16
Jurassic Park: The Game	90
L.A. Noire: Edizione Completa	46
Legend of Grimrock	15
Linage II: Goddess of Destruction	18
Mass Effect 3	27
MechWarrior Online	14
Need for Speed: The Run	74
Neverwinter	21
Off Road Drive	76
Race Injection	78
Saints Row: The Third	70
Sengoku	82
Sniper Ghost Warrior Edizione Oro	82
Syndicate	23
The Elder Scrolls V: Skyrim	46
The Secret World	20
The Sims 3 - Animali & Co.	89
Tom Clancy's Rainbow 6: Patriots	24
Total War: Shogun 2 - Rise of the Samurai	85
Warhammer 40,000: Dawn of War II	104

Le prove di questo mese

84 A Game of Thrones: Genesis	80 Dungeon Defenders	82 Sengoku
86 Anno 2070	90 Jurassic Park: The Game	46 The Elder Scrolls V: Skyrim
60 Assassin's Creed Revelations	66 L.A. Noire: Edizione Completa	89 The Sims 3 - Animali & Co.
54 Batman: Arkham City	74 Need for Speed: The Run	85 Total War: Shogun 2 - Rise of the Samurai
88 Cities XL 2012	76 Off-Road Drive	
91 Cthulhu Saves the World	78 Race Injection	
79 Dead Island: Bloodbath Arena	70 Saints Row: The Third	

Giochiamo spendendo poco
92 Sniper Ghost Warrior Edizione Oro

Più che una rivista, uno stile di vita!



Wii LA RIVISTA UFFICIALE

Nintendo®

IL mondo Nintendo ti aspetta in edicola!



Se hai perso un numero vai su: www.spreastore.it



GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

TOP GAMES!

Acquistando una copia di Giochi per il Mio Computer TOP GAMES, oltre alla rivista di videogiochi per PC più venduta in Italia, sempre aggiornata e pronta a informarvi su tutte le novità del vostro hobby preferito, avrete anche un capolavoro tutto da gustare e a un prezzo eccezionale. I titoli più famosi, originali e rappresentativi di ogni genere videoludico vi accompagneranno, di mese in mese, dandovi modo di appagare la vostra sete di divertimento e di ampliare i vostri orizzonti, certi di giocare sempre il meglio. In questo numero, GMC TOP GAMES vi porta su uno dei campi di battaglia più appassionanti nella storia dei giochi strategici in tempo reale. Assumete il comando dei Corvi Sanguinari e affrontate epici scontri nella galassia di "Warhammer 40,000". Combattete per la gloria dell'Imperatore contro Orki, Eldar e spietati Tiranidi nello spettacolare Warhammer 40,000: Dawn of War III.



Per seguirvi sul nostro blog, aprite il lettore di QR code del vostro smartphone e inquadrare questo codice con la fotocamera (istruzioni a pagina 11).

Ali nere sulla città



dritte. Siamo certi che, anche quando avrete terminato le vostre imprese nelle lande di Skyrim, il gioco continuerà a vivere proprio di questi contenuti aggiuntivi creati dalla laboriosa comunità dei modder. Non temete, dunque, perché The Elder Scrolls V e i suoi draughi troveranno spazio anche sui prossimi numeri di GMC.

Restando in tema di paura e di all'embranose, tornano alla mente gli insegnamenti impartiti allo spiantato giovane Bruce Wayne in "Batman Begins", di Christopher Nolan: "Per combattere la paura devi diventare paura". Quello di Batman sui nostri PC non è un inizio, quanto un ritorno a lungo atteso, una speranza cullata con il fiato sospeso. Per Rocksteady non era facile replicare il successo di Arkham Asylum, ma se spiegate il vostro mantello e vi girate a pagina 54, scoprirete che Batman ce l'ha fatta ancora! Arkham City rende giustizia al Cavaliere Oscuro, ai suoi archicrimi e ai suoi (momentanei) alleati. Non manca di qualche lato in ombra, ma che Batman sarebbe, altrimenti? Siamo certi. In ogni caso, che gli sviluppatori siano già al lavoro nella Bat-caverna per sviluppare una patch che fughi anche le ultime incrinature.

L'azione continua con le recensioni di Assassin's Creed Revelations e Saints Row: The Third, con la "problematica" conversione per PC di L.A. Noire e con tanti altri titoli per tutti i gusti, a rischio indigestione. Dopo questa scorciatoia, i giochi sono dunque finiti? Niente affatto, come ben dimostrano la nostra copertina e lo speciale dedicato a Rainbow 6: Paris. Un nuovo anno inizia e abbiamo una gran voglia di trascorrerlo insieme, all'insegna della passione che ci accompagna. Continuate a seguirci.

Massimiliano Rovati
massimilianorovati@sprea.it

QUESTO MESE, CON L'EDIZIONE DVD DI GMC IL GIOCO COMPLETO WARHAMMER 40,000 DAWN OF WAR II

www.gamesvillage.it



L'incantevole Nemesis è una guida sicura tra gli interrogativi del mondo dei videogiochi. L'indirizzo cui spedire le vostre lettere è: **La Posta in Gioco**, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI). Oppure, inviatele una e-mail a: **nemesis@sprea.it**

L'INDIRIZZO GIUSTO

Desidero inviare una e-mail diretta a una delle rubriche di GMM? Eccole riassunte, per comodità, con i relativi indirizzi.

La Posta in Gioco (per scrivere alla bella Nemesis) **nemesis@sprea.it**

Botta & Risposta (per ottenere da Skiz: trucchi e gabelle sui giochi impossibili) **botta&risposta@sprea.it**

Schermo Blu

(per spiegare a Quedex i vostri problemi hardware) **schermoblu@sprea.it**

IL BLOG DI GMM

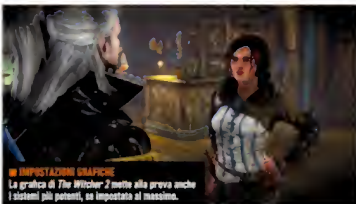
Per saperne di più sul nuovo Blog di GMM, correte a pagina 13 e all'indirizzo **www.blog.gmm.com**

dal Forum di **GAMESVILLAGE.IT**

QUICK TIME SCENTENT

Nuovo numero di GMM e, immancabile, ecco arrivare il nuovo rapporto dal Forum di GamesVillage.it. Apriamo come di norma la rassegna forense andando a sbirciare tra i Thread "Canale: Mondo Computer", dove troviamo la discussione "Need for Speed: The Run" a cura di cag2h7290. Ragazzi, è uscito il nuovo episodio di questa serie, nessuno è attratto? Sfruttare un po' la saga inserendo una trama dove si alternano sezioni di guida a bordo di bolide e sezioni di tipo quick time event. A me sembra un buon episodio, voi che ne pensate? Max89 pensa. Che era meglio se facevano Underground 3, mentre a Bx91 il capitolo: Non ha detto niente, come gioco mi pare troppo eccessivo e il modello di guida alla Hot Pursuit non mi gusta particolarmente. Talpamart, poi, non digerisce le novità: Quick time event? Non in Need for Speed! Sfruttare la completezza del videogioco. Riprendere, piuttosto, i due capitoli della serie (Underground 2 e Most Wanted) e facessero un sequel. Stesse meccaniche, più auto, grafica al passo con i tempi, personalizzazione maniacale dei veicoli.

La POSTA in gioco



IMPOSTAZIONI GRAFICHE La grafica di The Witcher 2 torna alla prova anche i titoli più recenti, si impostano al massimo.

video decisamente scarsa che abbassava le prestazioni dell'intero sistema. Così, un mese fa ho cambiato la scheda (ho preso una GTX 560ti), pensando di riuscire tranquillamente a giocare a tutti i titoli attualmente sul mercato, senza dovermi preoccupare troppo delle impostazioni di grafica. Per la maggior parte dei giochi che ho, in effetti, è così, ma per alcuni titoli la questione è, invece, piuttosto complicata. Nel caso specifico, mi riferisco a The Witcher 2: bellissimo,

ma piuttosto esigente in termini di grafica, tanto che mi è toccato andare a cambiare le impostazioni grafiche per farlo girare bene, trovando non pochi problemi. Le impostazioni grafiche sono, infatti, potenzialmente altissime, con un menu per impostarle veramente enorme e pieno di parametri, che per un utente medio come me sono piuttosto incomprensibili. Giungiamo quindi alla mia proposta: trovo che sarebbe molto utile per tutti i lettori disporre di una sezione su GMM che spieghi come impostare i parametri in modo corretto per avere il miglior rapporto qualità/prestazioni. Questo in particolare per i giochi pesanti e con molte impostazioni per quanto riguarda la grafica.

Magari, basterebbe anche solo indicare quali sono i 2-3 parametri cruciali da abbassare per alleggerire notevolmente il gioco. Senza delle indicazioni da chi se ne intende, il giocatore medio di solito finisce per impostare la grafica in modo sbagliato e si ritrova un titolo che va a scatti, senza una grafica soddisfacente. Si potrebbe introdurre una

LETTERA DEL MESE GIOCHI COMPUTER

Scatoline preziose

Giao Nemesis, volevo ringraziare te e tutta la redazione per la splendida rivista, poi volevo dirti che

da poco tempo ho letto l'articolo di Danilo Gabrielli alla fine di GMM 187, e mi sono tornati alla mente molti ricordi di pochi anni fa. Per citare le sue parole, non sono uno sfregato "maniaco della scatola", però ho una discreta quantità di copertine e rispettivi CD/DVD. Ebbene, ho "preso in mano" tutti i videogiochi uno per uno, e per ognuno di essi ho pensato ai bei momenti passati insieme. Ho rivisto la "mia" Ferrari Enzo rossa sfrecciare per la gigantesca isola di Oahu (si scrive così?) in Test Drive Unlimited; tutti i passaggi che ho dato in Crazy Taxi; i prototipi che curavano in Wanted; le "cavolate" fatte in GTA San Andreas e Vice City; gli inseguimenti in Stanky & Hutch; i salti acrobatici in Just Cause; le auto che si distruggevano in Demolition Racer; tutte le gare che ho fatto nel difficilissimo TOCA Race Driver 3; le battaglie combattute in Imperium; le centinaia di ore che ho giocato online a TrackMania. Potrei andare avanti a scrivere ancora molto, ma il voglio risparmiare questo stress. Da quando ho letto il suddetto articolo, i videogiochi li

tengo in bella vista, così potrò contemplarli e ripensare ai fantastici e indimenticabili momenti passati insieme a loro più spesso. Inoltre, come ha detto Danilo Gabrielli, e i soldi spesi per tutte le scatole avrei potuto prendere molte cose, ma non ne sarei mai valsa la pena, perché sicuramente quello che avrei comprato non avrebbe potuto darmi tanta felicità quanta me ne hanno data tutti i miei videogiochi. Inoltre, se potessi tornare indietro, ricomprerei tutti i miei videogiochi, così potrei rivivere le emozioni che mi hanno regalato. Per finire, vorrei consigliare a tutti (compresa te) la stessa cosa che ho fatto io: prendere uno per uno i videogiochi che si possiedono e sforzarsi di pensare ai bei momenti trascorsi con loro. So che per molti non è possibile perché richiede troppo tempo, ma consiglio di farlo lo stesso con almeno una parte della collezione di scatole, perché ne vale veramente la pena. Un saluto.

Andrea

Con me sfondi una porta aperta, caro Andrea! I miei genitori hanno traslocato di recente e quando mi hanno chiesto di dare un'occhiata ai reperti archeologici stipati in garage ho trovato il mio vecchio raccoglitore di floppy disk e per poco non mi è venuto un colpo. Concentrandomi sui titoli meno noti, mi sono passati davanti i Nastri incassati insieme a mia cugina giocando a BC Kid o

The Legend of Kyryando o l'estate spesa su The Chaos Engine. E se mi dii Prince di Persia ricordo ancora come se fosse oggi che ero solito giocare di sera, dopo cena, e il momento dello "sdoppiamento" del Principe attraverso lo specchio rientra facilmente nella mia top ten dei momenti più inaspettati ed emozionanti mai vissuti videogiocando!



La confezione vintage del primo Prince of Persia ricorda la copertina di un romanzo Harlequin. Erano proprio altri tempi!

"Se potessi tornare indietro, ricomprerei tutti i miei videogiochi!"

di Scatoline Preziose - **Almido**

dal Forum di **GAMESVILLAGE.IT**

EMOZIONANDO

Il nostro amico Danny_M ha aperto il Thread "Quali sono i videogame che vi hanno preso emotivamente?". Ci sono stati dei giochi che vi hanno toccato emotivamente? Che vi hanno portato a immedesimarvi nel protagonista. Che vi hanno tenuto incollati al monitor per vedere cosa sarebbe successo e che vi hanno lasciato in uno stato di trepidante attesa per un possibile seguito? A me è capitato con pochi. Uno su tutti è Beyond Good & Evil, un gioco che ritengo un vero e proprio capolavoro. Anche Fahrenheit mi lasciò un ricordo bello e la notizia che non ci sarà mai un seguito mi tratterrà. Un titolo che mi ha contagiato anche in sogno è stato Neverwinter Nights. A qualcuno non sarà piaciuto, ma per me è stato una vera e propria droga. Di recente, invece, sono state le avventure di Edo Audiotore, di Isaac Clarke, Marcus Fenix e Geralt di Rivia a coinvolgermi maggiormente. A voi: la parola! Ibr_89 viaggia nel passato per andare a riscoprire Final Fantasy VIII, che non mi ha incollato al monitor, ma alla TV, mentre Dynamite Giggler ha ricordato: Quasi tutti su DS. Di recente, su PC, The Witcher 2. Arrivando ai giorni nostri, la piacere mentre che Eidos è stato emotivamente coinvolto da Deus Ex: Human Revolution.

IN BREVE

Svegliarsi un giorno e vedere che tutto è sempre uguale. La vita scorre lenta e a senso unico, come l'acqua in un ruscello. Dalla montagna al mare arriva dritta alla meta.

Si nasce, si cresce, si muore. È un ciclo. Fa parte di ognuno di noi. Cerchiamo però spazio nella fantasia, nei sogni, nell'immaginazione che tutti abbiamo. E dentro, non va via, è parte integrante di un sistema che non morirà mai. È indispensabile staccare la spina ogni tanto, rifugiarsi in altri mondi, in altre persone. I videogiochi sono questa fuga. I videogiochi ci scacciano dalla cruda realtà per

nuova rubricata nella rivista o, meglio ancora, si potrebbe semplicemente inserire un tagliando nelle recensioni dei giochi "pesanti", con i consigli sulle impostazioni grafiche. Che ne pensate? Un saluto a tutta la redazione e complimenti.

Leo Karl Hanke

Carissimo, sei riuscito a scovare uno dei pochi giochi veramente esigenti, per lo meno al massimo del dettaglio. La stragrande maggioranza dei titoli per PC attuali, infatti, non ha problemi a funzionare al massimo del dettaglio, o quasi, su una GTX 560 come la tua. The Witcher 2 è un caso particolare, ma basta disattivare lo Ubersampling per guadagnare di colpo un sacco di frame al secondo, senza tra l'altro compromettere troppo la qualità dell'immagine. Di guide su come impostare la grafica i giochi ne abbiamo fatte in passato, ma ora, nella maggior parte dei casi, i sistemi di autoconfigurazione funzionano piuttosto bene,

"Il mio grande sogno era sviluppare un videogioco tutto mio"

di Luigi Di Partinone - Alessandro

togliendo ai giocatori la necessità di "sporcarsi le mani" per andare a modificare le impostazioni grafiche. In casi particolari, cerchiamo di fornire qualche informazione aggiuntiva, come abbiamo fatto nello scorso numero parlando di *Butterfield 3* del suo - pesante - MMAS che tende ad affossare le prestazioni, un po' come lo *Upsampling* di *The Witcher 2*. La cosa divertente è che, al di là dei nomi differenti, le due opzioni fanno la stessa cosa, ossia applicare un algoritmo di AntiAliasing particolarmente

esigente in termini di potenza di calcolo.

ARTE IN DIGITALE

Ciao bellissimo! Complimenti a te e ai tuoi colleghi per questa vitale rivista. Sono un artista e giocatore di vecchia data. Purtroppo, non mi è riuscito di lavorare nel mondo dei videogiochi, ma comunque cerco di seguire le varie opportunità che questo universo offre con notevoli esempi che non hanno niente di nuovo. Nel mio piccolo provo a realizzare disegni digitali che mostrino un'anima (o "moti dell'animo", come insegnava Leonardo da Vinci) e che rinnovino il linguaggio artistico, magari con un messaggio significativo. Ho inteso l'interattività come

un contatto con il bene e il bello, (bellezza intesa anche come buona azione, oltre che grazia). Te ne ho allegati tre, che tu mi dedico. Attenzione, però, perché sono immagini armate di un'arma potentissima: la fede in quest'arte meravigliosa. Un Mega o Terza saluto!

Andrea Matarazzo

Grazie, caro Andrea. Per motivi di spazio, pubblichiamo solo una delle tre immagini che ci hai inviato e ti faccio i miei complimenti. Confesso di essere una vera "capra" per tutto quel che riguarda il disegno, che si tratti di penne digitali o di pastelli a cera! Al massimo, mi limito a non fare mostruosità quando mi sento a decorare una torta con il sac à poche. Scherzi a parte, trovo interessante (sebbene

dal Forum di
GAMESVILLAGE.IT

NON C'È INGANNO

Grande idea, quella di *otobla SNAKE ITAL* di tornare a parlare di Qualche novità su *Episode 37*. La domanda che il nostro amico si pone nel *Thread* è semplice: Ce ne sono? Di novità, si intende. Ed ecco che si scatena il caos! *Giosia*: Mi hai fuso, maledetto! (*torrioni*) e *Elas99*: Ci sono cascato ancora una volta, maneggia a me. Ragazzi, ma guardate che *otobla SNAKE ITAL* ha messo il punto di domanda nel titolo del suo *Thread*. Punto di domanda che *shalesettedown* ha notato, e infatti: Vista questa attesa, è probabilissimo che droppino del tutto *Episode 37* e passino direttamente a *Half-Life 3*. È comunque preferisco aspettare tanto per avere dei capolavori, piuttosto che ritrovarmi sommerso da una pioggia di mediocrità e Di CA a pagamento ogni due settimane. Secondo me, stanno sviluppando un sistema di eventi dinamico che andrà a sostituire quello degli script e rivoluzionerà ancora una volta il mondo degli FPS. Ottima prospettiva, davvero ottimista!



Girl with a Pearl Earring

www.andreamatarazzo.it

dal Forum di
GAMESVILLAGE.IT

A VOLTE RITORNANO

Ci sono serie che hanno fatto la storia, e una di queste è indubbiamente quella presa in considerazione da [Xna] nel *Thread* "X Rebirth" - La rinascita di una serie [Thread per le discussioni]! È passata un'intera stagione dall'annuncio del nuovo capitolo della saga di X. Dopo un periodo di silenzio, le speculazioni sono praticamente esplose ovunque sui forum ufficiali e non. Tutto si è fatto meno nebuloso e più chiaro con l'ultima newsletter di casa Egosoft, la X Universe News numero 4.5, e l'apertura di un forum dove gli sviluppatori condivideranno, nel corso del tempo, articoli, immagini e idee sul nuovo gioco. Osservando le immagini del titolo, *The Assault* nota: Con piacere il ritorno del cockpit. Se per spostarsi servivano le trade line (una sorta di gallerie spazio-temporali ad alta velocità), vuol dire che i settori saranno davvero grandi! Sì, questo X Rebirth promette molto bene. *QwenNathan*, invece, ci va con i piedi di piombo. Potrebbe interessarsi, soprattutto, a migliorarne l'interfaccia. Il più grande difetto degli X che ho provato era la lentezza generale. Spero non aumenti.

IN BREVE

farci immergere in un mondo nostro, fatto di regole che ci piacciono, la vita va vissuta in tutti i suoi aspetti, ma che male c'è nel creare una nostra? Sempre senza esagerare e ricordando che fuori dallo schermo esiste la realtà. Ma diamo spazio anche ai nostri spazi. Il videogioco è il punto d'appoggio che solleva il mondo dei sogni. Grazie a tutti voi per avermi dato, dal lontano maggio 1999, una porta sempre aperta per questo mondo meraviglioso.

Giosia

Caro Giosia, non ho pubblicato la tua lettera nella colonna "In Breve" perché pensavo non meritasse maggiore attenzione. Al contrario, ciò che scrivi ha un che di poetico, si distingue dal coro e, a mio avviso, ben si adatta ad avere uno spazio tutto suo. Come non essere d'accordo con ciò che sostieni o non sentirti onorati di un così delicato ringraziamento? È vero, alla fine, con i nostri articoli, recensioni, giochi e - perché no - errori, siamo una finestra che dà su un mondo in grado di regalare un ventaglio diversificato di emozioni e divertimento. Spero, tuttavia, che anche la realtà possa non essere così cruda come si dipinge spesso e che i due mondi (il reale e il virtuale) non siano compartimenti stagni in cui rifugiarsi, ma realtà che si influenzano vicendevolmente. Un bacione.

dal Forum di
GAMESVILLAGE.IT

NUOVE PROPOSTE

Tanti seguiti, fa piacere di tanto in tanto imbattersi in qualcosa di relativamente nuovo. Lo ha fatto per noi il disciolto che nel *Thread* "Nitronic Rush" ci racconta che: Se ci siamo assicurati un posto all'inferno a furia di imporre dietro *Wipeout*, *Burnout* e *TrackMania*, se l'estetica cyber nella sua declinazione informatica è il nostro pane quotidiano, se ci filippino i neuroni dietro ai loop iper-ripetitivi degli ultimi *Daft Punk*... per tutti noi c'è *Nitronic Rush*. Aspettativa alle stelle! *Nea BD*: Dannatamente consigliato, come è consigliata una tastiera con sistema antighosting nei livelli avanzati, capita di dover premere contemporaneamente *Freccia SX/Shift* + *Freccia DX/Freccia SX* + *SPAZIO* + *AVD* e una tastiera normale non riesce a leggere tutte le pressioni. Il gioco è veramente bello, se ne venisse fatta una versione con più livelli a pagamento ci farei un serio pensiero. Lecio il suggerimento di *The Botsnaker*: Ma comprati un pad, scusa. Un resoconto approfondito arriva dalla penna di *The Assault*: Come atmosfera è uguale a "TRON", con la sua macchina virtuale che viaggia su piste fluorescenti, con città e schede di circuiti a fare da sfondo. Ci sono diversi tipi di piste diverse in varie categorie di difficoltà crescente in cui vengono aggiunti via via nuovi ostacoli e/o disabilitate alcune peculiarità del veicolo (tipo l'uso delle ali per i salti lunghi). All'inizio di ogni livello di difficoltà ci sono dei piccoli ostacoli che si introducono ai diversi tipi di ostacolo che dovrai superare e ai modi per affrontarli... *Scusati The Assault*, ma non ce la si fa proprio a pubblicare tutto il tuo pezzo. Rimandiamo il capitolo al Forum per la lettura completa.

La redazione risponde La Forza di un voto

Gentile redazione di GMC, sono un vostro appassionato lettore da tanti anni ormai e finora mi sono sempre trovato più o meno d'accordo con le vostre recensioni e i vostri voti, almeno sino a quando ho giocato a *Star Wars: Il Potere della Forza II* nonostante avessi letto la vostra recensione che lo screditava in un modo più che esagerato. Premetto che ho giocato questo titolo tutto d'un fiato appena terminato il primo di questa saga, e ho trovato una splendida continuità tra i due, sia come trama, sia come gameplay. Voi lo avete recensito nel numero di Natale 2010 assegnandogli un verghetto 5 e mezzo e accusandolo di essere corto, noioso e approssimativo. Posso concordare con voi sull'eccessiva brevità del gioco (che per le emozioni che offre, finisce davvero troppo presto) ma sulla ripetitività mi dispiace, poiché *Il Potere della Forza II* offre diverse ambientazioni condite da un'ottima grafica, anche se i nemici (a parte i boss, che non sono tanti, purtroppo) tendono a essere sempre i soliti soldati imperiali. A mio parere, quindi, definire questo gioco "noioso" è davvero esagerato. Capisco che possa non esservi piaciuto, ma assegnare caratteristiche così negative a un titolo che riesce a coinvolgerci dal primo all'ultimo minuto (forse proprio a causa della scarsa lunghezza, chissà) è una mancanza di rispetto verso LucasArts, che ha sempre sfornato titoli eccellenti, questo

compreso. Un consiglio da dare a chi, magari dopo aver letto la mia lettera, decidesse di provare questo gioco, però, è di farlo subito dopo aver terminato il primo capitolo: probabilmente, ora sareste come me in grande attesa del seguito che potrebbe arrivare nel giro di qualche anno. Un saluto a tutti.

Andrea Bertolucci

Ciao Andrea, ti rispondo io che quella recensione l'ho firmata. Innanzitutto, sono contento che tu abbia giocato e ti sia goduto *Il Potere della Forza II*: lo scopo del nostro hobby è divertirci con esperienze che ci siano congeniali, e se questo ti è successo "nonostante" il mio articolo, sono solo contento. Detto ciò, fermo restando che sui gusti non si discute, ricordo bene il perché della bocciatura. Il seguito non mi era sembrato all'altezza del suo predecessore, le situazioni di combattimento erano molto ripetitive, la longevità era scarsa (e senza multiplayer) e l'intelligenza Artificiale faceva acqua da tutte le parti. Forse la memoria m'inganna, ma mi pare ci fossero anche problemi tecnici e bug fastidiosi. Il mio voto sotto il 6 voleva lanciare il messaggio ai lettori che sarebbero andati incontro a una delusione, sia per la qualità, sia per la quantità dei contenuti. Un anno dopo, con qualche patch e a un prezzo ridotto rispetto ai quasi 50 euro iniziali, probabilmente, la mia valutazione sarebbe diversa, ma il dovere ci chiama a recensire un gioco appena esce, e penso proprio che *Il Potere della Forza II* si merita, ai tempi, un punteggio insufficiente. Riguardo a LucasArts, sappi che sono un fan di vecchia data, e che sulla combinazione "Guerra Stellari" più videogiochi mi sciolgo come un gelato in forno. Sarei disposto a pagare, lo so, almeno 100 euro un remake in HD di *TIE Fighter*.

Fabio Bortolotti



IN LA FORZA DI UN VOTO
Star Wars: Il Potere della Forza II è un gioco seguito a una piccola delusione, dopo il primo episodio?

"Provo a realizzare disegni digitali che mostrino un'anima"

Da Arte in digitale - Andrea Matarazzo

GMC SU facebook

GMC è anche su Facebook! La pagina "fun" ufficiale è:

"Giochi per il Mio Computer"

Vi aspettiamo numerosi, fate sentire il vostro supporto!

non troppo originale, credo) l'idea di stabilire un contatto con l'arte dei secoli scorsi rielaborandola in digitale, ma forse potresti spingerti un po' oltre senza limitarti alla semplice riproduzione e creare degli omaggi un po' più personali. Niente di troppo azzardato, eh, non voglio suggerirti di inserire Ezio Auditore in primo piano nella "Flagellazione di Cristo" di Piero della Francesca...

VOGLIA DI PARTECIPARE

Salve a tutti, mi chiamo Alessandro sono un perito informatico e attualmente lavoro nel settore delle telecomunicazioni. Mentre tanti miei amici spasmavano di calcio e quant'altro, io leggevo Hacker Journal e Giochi per il Mio Computer. All'epoca scelsi l'indirizzo informatico perché il mio grande sogno era sviluppare un videogioco tutto mio. Quell'età leggevo le vostre recensioni del Principe per antonomasia: il benemérito principe di Persia di cui seguivo le avventure fin dagli esordi in

Arabic's Night in bianco e nero. Le vostre recensioni, invece, trattavano di *Le Sabbie del Tempo* e, successivamente, di quel gran gioco che è *Spirito Guerriero*. Devo ammettere di aver provato a realizzare qualcosa di mio utilizzando motori grafici gratuiti, ho sviluppato anche alcuni demo. Ripensando a dove sono ora, devo ammettere che la voglia di tornare in questo settore (che, al momento, seguo soltanto in qualità di videogiocatore accanito e appassionato, come molti alla gente, di Collector's edition) è tanta. È qui ecco la richiesta: senza pretendere nessun tipo di compenso, mi piacerebbe molto avere l'onore di partecipare alle vostre recensioni, provare i videogiochi e scrivere articoli per voi solo per l'orgoglio di essere parte della vostra rivista, che mi ha fatto e che, di tanto in tanto, continua tuttora a farmi sognare. Sarebbe potentemente un grande onore. In ogni caso, grazie per quello che avete fatto: grazie per quello che fate e complimenti per la rivista. Perdonatemi se ho inviato questa mail alla persona sbagliata e se mi sono dilungato. È stato comunque un piacere scrivervi ed esserci riuscito trovandovi il coraggio. Un saluto di cuore.

Alessandro

Di lettere simili alla tua, caro Alessandro, ne riceviamo davvero tante. Se le pubblicassi tutte, probabilmente, non resterebbe spazio per nessun altro argomento. Ti starai chiedendo, quindi, come mai questa volta ho fatto un'eccezione. È presto detto: sono rimasta turbata dal fatto che tu sia disposto a scrivere recensioni senza alcuna retribuzione. Rispondo a te ma, allo stesso tempo, voglio rivolgerti a coloro che condividono il tuo stesso sogno: ragazzi miei, quando si esce dall'ambito amatoriale (vedi quei siti in cui è chiaro che si può fare solo appassito, senza nessuno di guadagno) è giusto e sacrosanto pretendere di essere retribuiti. Se il caporedattore di una rivista o di un sito seri ritiene che un articolo meriti di essere pubblicato, allora sarà ben disposto anche a pagare quel suddetto articolo. Tanto o poco è, naturalmente, proporzionale alla disponibilità economica della rivista/sito in

dal Forum di GAMESVILLAGE.IT

UN GIOCO EDIFICANTE

A Eddie82 è venuta una voglia improvvisa di "SimCity". Cioè ragazzi, mi è venuta un'improvvisa voglia di creare una città. Sulla libreria ho il disco di *SimCity 3000* che mi fissa, però pensavo di procurarmi *SimCity 4* o il più recente *Societies*. Me lo consiglia? *Harald Hardraade: SimCity 4 Deluxe Edition* (è davvero forte, compralo! Si trova a pochi euro in molte catene di elettronica) e poi vi vai fuori e modella per bene. *Societies*, semplicemente, non è un *SimCity*: pur essendo originale è troppo diverso dallo stile della serie. Stando alle ultime info, potremmo un grande onore. Improbabile vedere un nuovo *SimCity*: hanno rimesso in vendita i vari marketplace *SimCity 4* e hanno creato la pagina ufficiale della serie su Facebook. Il primo passo potrebbe essere riportare il gameplay di *SimCity 2000* su questo Facebook. Esaurite questo *Harald Hardraade*. Sentiamo cosa ha da aggiungere *BOSS*. A mio parere, *SimCity 3000* è il meglio riuscito in generale. Ho giocato anche al 4, che graficamente è una goduria, ma è troppo difficile. Invece, *3000* è più colorato, ci sono più cose che fanno ridere, tipo le news "scarsità di patatine Dixie", i bambini assaltano i negozi... A mio parere, il *3000*, nonostante sia più vecchio, rimane il migliore.

questione, ma non lasciatevi convincere da chi accetta o vi sconsiglia: sono solo appassiti che propongono. Riprendendo la caratteristica principale del capitolo precedente, anche *Baldur's Gate II* propone un gameplay che prevede il controllo di un party di ben 6 personaggi che interagiranno tra

GIOCHI COMPUTER

Redattori Per Gioco Baldur's Gate II: Shadows of Amn

CORREVA L'ANNO

d.c. E allora annunciava la sua profetia: "Il Signore dell'Omidio deve perire, ma con la sua morte dà origine a una progenie mortale. Il Coss Bortà dalle loro orecchie".

Con queste parole, BioWare ci introduce in quella che si prospetta la continuazione delle vicende del figlio di Bhaal per tutto l'Amn, una delle regioni del continente di Faerun, tanto famosa e cara ai giocatori di ruolo di "Dungeons & Dragons" (D&D). *Baldur's Gate II: Shadows of Amn* è, infatti, il secondo capitolo di questa meravigliosa saga di giochi di ruolo basati sul sistema di regole di "Advanced Dungeons & Dragons". *Baldur's Gate II* è, di più, così, nei panni di uno dei tanti figli del dio dell'omicidio, riprendendo la storia da dove l'avevamo lasciata alla fine del primo capitolo. Questa volta, però, il teatro delle nostre azioni non sarà più la Costa della Spada, bensì l'intera regione dell'Amn, che tra grandi città come Athlatta e Trademere, foreste silvane e taverne oscure, ci farà scoprire un altro volto di queste lande fantasy che non risparmiare di nuovo. In particolare modo se, a differenza del primo capitolo, il nostro personaggio inizia da un livello diverso dal primo: *Baldur's Gate II*, infatti, in base alla classe che si sceglie, farà partire il personaggio con un livello di esperienza tra il settimo e l'ottavo; inoltre, per chi avesse conservato un salvataggio del primo gioco, sarà possibile importare il proprio personaggio, giocarsi più estremo, potremo sempre nuove scelte e possibilità in un contesto dalle tonalità molto grigie: il mondo, infatti, non è suddiviso secondo la dicotomia buoni/cattivi, ma, interessandosi ai singoli gruppi e alle persone che si conoscono durante il gioco, si verrà a conoscenza di una società piuttosto complessa, che spesso non è affatto come appare. Il background e l'ambientazione sono quindi i punti di forza di *Baldur's Gate II* e ogni giocatore che abbia mai provato il gioco carcerario si sentirà a casa, apprezzando ogni particolare, perfino quelli nascosti (e non sono pochi). Da citare, inoltre, il particolare sistema di combattimento in tempo reale, col

loro: se farete una scelta non indine alle loro idee, non perderanno l'occasione per farvelo notare o, addirittura, vi abbandoneranno nel caso sia eccessivamente contraria al loro allineamento. Ovviamente, avere personaggi di allineamenti opposti in gruppo potrà solo portare a pessime conseguenze e, per chi ha già giocato al primo *Baldur's Gate*, alcuni volti noti verranno subito riconosciuti come incompatibili, ma non per questo meno divertenti da avere in compagnia. Insomma, un sistema vivo e reale di "accoppiamenti sociali", dove chi vi accompagnerà non sarà solamente un manichino che colpisce, bensì una persona con delle proprie idee, delle curiosità, e perché no, con dei propri sentimenti. Sarà possibile, infatti, avere una relazione d'amore, con alcuni personaggi del gioco (a voi scoprire chi), che si decida di giocare con un personaggio maschile o femminile. *Baldur's Gate II* presenta una struttura narrativa abbastanza guidata, dove però le possibilità d'azione sono totalmente lasciate alle scelte del giocatore: sarete liberi di viaggiare in lungo e in largo per tutto l'Amn per completare questi e visitare nuove ambientazioni. Gli unici reali limiti imposti saranno quelli del cambio di "capitolo della narrazione", momenti catturati e piuttosto chiari in cui il gruppo sarà costretto a compiere delle azioni che lo porteranno, per forza di cose, in determinati ambienti diversi. A livello "narrativo", *Baldur's Gate II* non deluderà neanche i giocatori più estremi, potremo sempre nuove scelte e possibilità in un contesto dalle tonalità molto grigie: il mondo, infatti, non è suddiviso secondo la dicotomia buoni/cattivi, ma, interessandosi ai singoli gruppi e alle persone che si conoscono durante il gioco, si verrà a conoscenza di una società piuttosto complessa, che spesso non è affatto come appare. Il background e l'ambientazione sono quindi i punti di forza di *Baldur's Gate II* e ogni giocatore che abbia mai provato il gioco carcerario si sentirà a casa, apprezzando ogni particolare, perfino quelli nascosti (e non sono pochi). Da citare, inoltre, il particolare sistema di combattimento in tempo reale, col

Questa lettera si aggiudica Assassin's Creed Revelations!

qualcuna sarà possibile utilizzare la barra spaziatrice per impostare una pausa tattica: durante questa, il giocatore sarà libero di impartire un singolo ordine per ogni personaggio, così da poter scegliere con calma e decidere quale incantesimo lanciare, o che nemico far prendere di mira dai propri arci. Nessuno veto, però, di non utilizzarla mai, entrando in uno stato di adrenalina che potrebbe rendere quasi impossibili i più difficili scontri. Tecnicamente, *Baldur's Gate II* propone una visuale isometrica di gioco in un mondo in 2D con dei pregevoli sfondi interamente disegnati a mano. Benché non siano presenti effetti grafici 3D o riflessi dell'acqua (forse realistiche), i colori e l'aspetto visivo del nuovo capitolo della saga Faeruniana reggono bene il confronto, almeno artisticamente, con i giochi di ultima generazione. *Baldur's Gate II* propone anche una colonna sonora di prim'ordine, composta da Michael Hoegh, lo stesso genio che si è occupato delle musiche del primo capitolo e di diversi film hollywoodiani. Il gioco, inoltre, arriva perfettamente stabile con la sua confezione (che contiene tutta la manualistica più una mappa formato poster di tutto l'Amn), eccetto qualche piccolo bug per fortuna, con l'applicazione dell'ultima patch tutto si risolve. Una nota conclusiva è necessaria riguardo la longevità del titolo: al giorno d'oggi esistono, e sono in continuo sviluppo, numerosi Mod per questo videogioco, di per sé molto lungo. La scena amatoriale è piuttosto florida e facendo una rapida ricerca su Internet, è possibile trovare Mod che aggiungono nuovi compagni diventura e missioni, cambiano alcune regole o addirittura delle Total Conversion che trasformano completamente il gioco in nuove e originali avventure. Insomma, un must per ogni giocatore di ruolo, nonché un acquisto necessario per tutti coloro che vogliano toccare con mano una pietra miliare della storia dei videogiochi.

Francesco "Kefan" Riccobono

SPAZIO TIRANNO

Per la tanto letta che ha ricevuto e a cui non sono riuscito a rispondere in questo spazio, alcune potrebbero essere pubblicate nei prossimi mesi - per il momento, mi occupo di salutare e ringraziare (a ordine alfabetico):

Claudio
Davide Cavallotti
Ezio
Fabio Bruno
Gregory
Marcello
Matteo Digiandomeni
Nicola
Nicoletta
Shirley
Stefano
Tirannico_87
Valerio

Come accedere al cellulare ai contenuti speciali di GMC

Adesso è possibile accedere ai contenuti speciali di GMC attraverso il sito www.gamesvillage.it. Per accedere ai contenuti speciali di GMC, basta cliccare sul link "Contenuti Speciali" presente nella barra laterale di sinistra.

Per ricevere le notifiche per email, basta cliccare sul link "Notifiche" presente nella barra laterale di sinistra.

Per ricevere le notifiche per email, basta cliccare sul link "Notifiche" presente nella barra laterale di sinistra.

Per ricevere le notifiche per email, basta cliccare sul link "Notifiche" presente nella barra laterale di sinistra.

Per ricevere le notifiche per email, basta cliccare sul link "Notifiche" presente nella barra laterale di sinistra.

Per ricevere le notifiche per email, basta cliccare sul link "Notifiche" presente nella barra laterale di sinistra.

Per ricevere le notifiche per email, basta cliccare sul link "Notifiche" presente nella barra laterale di sinistra.

Per ricevere le notifiche per email, basta cliccare sul link "Notifiche" presente nella barra laterale di sinistra.

Per ricevere le notifiche per email, basta cliccare sul link "Notifiche" presente nella barra laterale di sinistra.

Per ricevere le notifiche per email, basta cliccare sul link "Notifiche" presente nella barra laterale di sinistra.



GUERRIERO ITALICO!

IMPUGNA LA TUA ARMA E DISTRUGGI I TUOI NEMICI!

<http://rappelz.gpotato.eu>

100% ITALIANO. FANTASTICO MMORPG

<http://www.youtube.com/user/RappelzItalia> http://twitter.com/rappelz_it <http://www.facebook.com//RappelzIT>

gPotato GALA

www.gpotato.eu

Microsoft Windows Community

© Gala Networks Europe Ltd. Tutti i diritti riservati.

Quante volte vi siete chiesti quali tumultuosi flussi di notizie, incombenze e interessi animino la redazione di GMC? Ebbene, da oggi la risposta a questi interrogativi esiste ed è a portata di clic. Seguiete alla scoperta del Blog di GMC!

Il Blog di GMC

La vostra visita al blogspot per PC, preferito in tutta ogni nostra rete, vi regalerà notizie e recensioni stupide. Non vi basta? Volete vivere davvero il giorno per giorno? Conoscere quali sono i titoli più attesi dai vostri beniamini? Sapere a memoria che gioco sono fra i più apprezzati? Sapere in quale angolo del Globo sono stati scovati i vostri eroi preferiti? Allora non aprite subito il Blog di GMC. Al indirizzo: www.giochiperilmiocomputer.it. Abbiamo deciso di aprire questa nuova finestra su GMC per il Mio Computer e da qui, mese dopo mese, l'importo. Altra Squalida alternativa la sezione del Blog: Langue, commenti, notizie e condividere con la passione che ci fa scrivere, e vivere, di videogiochi.

Barra di navigazione

In questa barra sono presenti, a portata di mouse, collegamenti diretti alla pagina principale: il Feed RSS per essere sempre aggiornati sul Blog, allo spazio per inviare una mail alla redazione, il Forum di GamesVillage (sempre per partecipare a una discussione sull'ultimo Post), all'elenco dei sondaggi proposti e alla zona in cui creare un proprio profilo utente. C'è anche la possibilità di effettuare una ricerca tra i contenuti del Blog.

Hot News

Le notizie più importanti del momento. Tutto quello che bisogna sapere prima per le Hot News del Blog di GMC. Un click e venete portati dentro la notizia, su GamesVillage.it.

Il Post

Il Blog di GMC è un po' come un sacco di viaggio. Tra i suoi Post troverete le novità che il mondo videoludico, le impressioni su un gioco o su un fenomeno legato al nostro hobby preferito, ma anche contesti e consigli. Girando sulle pagine presenti nella barra di navigazione, potrete condividere il Post su vostri account legati ai social network più diffusi. Registrando a Blog, sarete liberi di scrivere anche i vostri commenti in merito al Post. Non vedremo l'ora di leggere le vostre opinioni!

La redazione presenta

Ci sono Post che sarebbe un peccato perdere. Si alternano in questa zona. Potete aspettare che passino nella finestra principale, oppure puntare con il mouse su numeri che compaiono in basso a destra.

Login

Per commentare i Post e partecipare a Sondaggi lanciati dalla redazione di GMC, è sufficiente creare un profilo da qui o dalla Barra di navigazione: registrandosi con un nome utente e un indirizzo e-mail valido.

Blog Sections

Il Blog di GMC è un condimento consultabile per Sezioni, che categorizzano i Post suddivisi per argomento. In **Storie Appuntando** vi raccontiamo quali titoli non vediamo l'ora di giocare e perché. In **Voci della Rete** troverete le notizie che ci hanno maggiormente colpito, mentre in **Arrivati a Brindisi** vi diamo i nostri saluti alla schiava della redazione, pronti per essere trascinati a bordo. **GMC nel Mondo** racconta dei viaggi fuori in corso, che ci portano a vivere i segreti dei giochi esotici, mentre **Hardware** vi svela i vostri punti di appassione di tecnologia videoludica. **Notizie**, infine, è un angolo a tema libero, in cui sono scaturiti anche saggi a occhi aperti e brevi recensioni di titoli.

Ultimo Sondaggio

I Sondaggi lanciati dalla redazione vi chiedono di esprimere il vostro parere su argomenti che reputiamo importanti per la passione che ci unisce nel mondo dei videogiochi su PC. Se volete partecipare al Sondaggio in corso, non dimenticate di registrare e votare.

Seguici su...

I nostri network su cui è presente GMC. Vi ricordiamo che la pagina "Sei Attuale a Giochi" per il Mio Computer su Facebook è: **Giochi per il Mio Computer - Pagina Ufficiale**.

GMC Sfogliabile

Una chicca per i lettori che ci seguono sul Blog. GMC vi offre un assaggio dei nostri numeri in edicola, comodamente consultabile sfogliando le pagine in formato PDF.

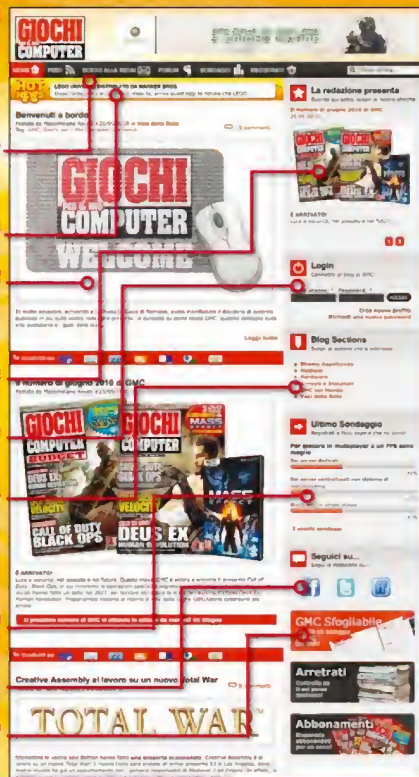


Subito sul Blog di GMC!

Per evitare senza indugio sul nostro Blog, girate il telefono di QR code del vostro smartphone e reindirizzate questo codice con la fotocamera (istruzioni a pagina 33).

Giochi per il Mio Computer

IL BLOG



WWW.GIOCHIPERILMIOCOMPUTER.IT

www.gamesvillage.it

SCOOP

prima occhiata

MECHWARRIOR ONLINE

I Mech, quelli veri, stanno per tornare!

SVILUPPATORE Piranha Games **GENERE** Simulazione di Mech
CASA Infinita Game Publishing **INTERNET** www.mechwarrior.com

PRIMA DELL'INIZIO

La storia del gioco si svolge sul pianeta Doshir, nel 3015, verso la fine della terza guerra di successione, poco prima degli eventi del primo MechWarrior. Il gioco sarà interamente multiplayer e non includerà nessuna campagna in singolo, ma darà ampio spazio alla trama e agli intrighi del sottovalutato universo narrativo della serie. In quest'ottica, la collaborazione di Jordan Weisman, noto anche per classici dei giochi di ruolo cartacei come "Shadowrun", è una garanzia di qualità.

MECHWARRIOR ONLINE VI FARÀ SALTARE GLI INGRANAGGI PERCHÉ:

- Supporterà a dovere joystick e controller avanzati.
- Si basa sulla licenza originale e ha la benedizione di Jordan Weisman.
- Avrà la grafica del CryENGINE 3.
- Riproporrà lo stile simulativo dei vecchi MechWarrior.

È dal 2001 che non abbiamo un nuovo gioco dedicato al mondo di "MechWarrior", e sono anni che i Mech hanno un ruolo di secondo piano, un po' come se fossero passati di moda.

Li abbiamo visti come comparse in titoli come *Lost Planet*, o addirittura protagonisti nell'interessante *Hawken*, ma il sistema simulativo di perfezione *MechWarrior 4* sembra estinto per sempre. Proprio quando avevamo perso ogni speranza, Piranha Games ha annunciato l'ambizioso *MechWarrior Online*, che si propone di creare un gioco di massa online, con formula free-to-play, basato sulla licenza ufficiale di "BattleTech". Nonostante gli sviluppatori siano relativamente sconosciuti, il progetto vede la diretta collaborazione di Jordan Weisman, fondatore della defunta FASA Corporation nonché ideatore del wargame "BattleTech", che diede il via a tutte le altre trasposizioni delle guerre meccanizzate, incluse quelle videoludiche. Il pedigree ha le carte in regola, ma quel che conta è il gioco vero e proprio. Siamo dei fan di vecchia data, e il trailer di lancio ci ha lasciato senza parole, facendo schizzare alle stelle le nostre aspettative. Tanto per cominciare, la grafica è eccellente, anche grazie all'utilizzo

"LA COMPLESSITÀ DEL GIOCO SEMBRA PARAGONABILE A QUELLA DEI VECCHI MECHWARRIOR"

del CryENGINE 3, e la scena di combattimento urbana mostrata nel filmato è così bella che, in un primo momento, abbiamo sospettato fosse un falso. La complessità del gioco sembra paragonabile a quella dei vecchi *MechWarrior*, ma il tutto è renderizzato con un livello di qualità e realismo senza precedenti. In quest'ottica è significativo sapere che *MechWarrior Online* è previsto solo per PC: ciò significa che gli sviluppatori potranno dare sia con la grafica, sia con la profondità del gameplay.

L'esperienza sarà rigorosamente con visuale in soggettiva, aderirà il più possibile alle regole dell'universo di "BattleTech" (anche per dettagli tecnici quali il surriscaldamento e la penetrazione delle corazze) e supporterà tutti i joystick e sistemi di volo più diffusi sul mercato. Al momento, non sono disponibili maggiori dettagli, ma gli sviluppatori hanno già iniziato a documentare il progetto con un blog ricco di informazioni e, soprattutto, di passione. Lo seguiremo giorno dopo giorno, sperando che queste enormi potenzialità si traducano nel *MechWarrior* che tutti i fan desiderano da almeno dieci anni.

La visuale è rigorosamente in soggettiva. Non ci saranno opzioni per vedere il Mech dall'esterno.

Troverai l'uscita a fucile con un Adam e un'esperienza che nessun pilota di Mech vorrebbe vivere.

La grafica si basa sul CryENGINE 3 e i risultati si vedono. Non essendo previsto uscito per console, Piranha Games si sta concentrando sulla potenza del PC.

Il trailer e le parole degli sviluppatori suggeriscono l'abbondante presenza di zone di combattimento urbano.

ATTENDERE PREGO!

Le chiavi del vostro Mech si verranno consegnate con l'arrivo del volume.

SCOOP

DATA DI USCITA
ESTATE 2012

PROFESSIONE SVILUPPATORI

Nome: Piranha Games
Provenienza: Canada
Media carriera: 2000
Storia: Lo studio ha passato un periodo di difficoltà, dopo il quale ha deciso di rivoluzionare la propria strategia per puntare il tutto per tutto su *MechWarrior Online*. Negli ultimi anni, durante lo sviluppo del prototipo, ha collaborato con altri studi alla creazione di titoli come *Duke Nukem Forever*.
Li conosciamo già: Non li conosciamo, se non per collaborazioni con altri studi.
Mech nel telefonino: Si vuole sognare con il killer di *MechWarrior Online*, aprire il telefono e inquadrare questo codice. Inviare a pagina 11.





Il mercato dei videogiochi è cambiato radicalmente, dai tempi del rivoluzionario *Grand Theft Auto 3*, ma l'emozione per l'annuncio di un nuovo capitolo della serie a libera esplorazione di Rockstar non cambia. Appuntamento sotto il sole di Los Santos!



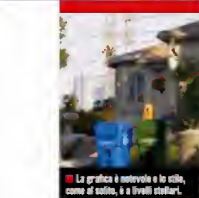
A cura di Fabio Bortolotti

Azione

GRAND THEFT AUTO V

Si torna a sognare la California con il cavallo di battaglia di Rockstar.

GALLERY



La grafica è notevole e lo stile, come di solito, è a livelli infiniti.

ROCKSTAR

ha finalmente annunciato *Grand Theft Auto V*, nuovo capitolo della sua celeberrima serie di giochi a libera esplorazione. Dopo aver ripescato *Liberty City*, in *GTA IV*, gli sviluppatori di Rockstar North tornano al caldo clima di Los Santos, la loro versione digitale di Los Angeles e dei suoi dintorni.

Come sempre, le informazioni trapelano con il contagocce, con un breve trailer corredato da uno stringato comunicato stampa. Si tratta di una carrellata di sequenze che descrivono la normale vita in città, con una serie d'inquadrature fatte apposta per mostrare le delizie della nuova grafica. Non si sa ancora se si tratti di una reinvenzione del vecchio motore, o solo di un aggiornamento (com'è successo con *Red Dead Redemption*, su console), ma i risultati sono notevoli. Pur restando entro gli ormai angusti limiti di Xbox 360 e PlayStation 3, *GTA V* mostra con fierezza i muscoli, abbinandoli



San Rasmus, presidente di Rockstar, ha parlato di *GTA V* come del più grande progetto che abbia mai intrapreso.

"Un audace approccio alla libera esplorazione, alla narrazione o al multiplayer online"

al solito stile di Rockstar, la cui attenzione per i dettagli e la capacità di cogliere lo "spirito" delle città ha sempre dato vita a mondi interattivi coinvolgenti.

Dal punto di vista del gioco vero e proprio, gli sviluppatori promettono "un nuovo e audace approccio alla libera esplorazione, alla narrazione, alle meccaniche delle missioni e al multiplayer online". Può voler dire tutto o niente, ma se non altro giustifica il cambio di numero, avvenuto ben più rapidamente del passaggio da 3 a 4. Ci attende una nuova generazione, con un salto paragonabile a quello da *San Andreas* a *GTA IV*? Sembra quasi

impossibile, ma con Rockstar non si può mai sapere. Per il momento, possiamo solo strizzarci la fantasia pensando alla storia della voce narrante del trailer, che sostiene di essersi trasferita a Los Santos per il clima e la voglia di "uscire dal giro", dedicandosi a una vita tranquilla e normale. Ma le cose non sempre vanno secondo i piani, e nella parte finale del filmato si vede un gruppo di malviventi impegnati in una missione d'attacco, con tanto di zeri e inseguimenti con la polizia. E proprio *Grand Theft Auto*!



Internet: www.rockstargames.com/IV

FPS COUNTERSTRIKE: GLOBAL OFFENSIVE

Una nuova versione per ricucire lo scisma della community.

■ L'uscita di *CounterStrike: Source* divide in due la comunità dei fedelissimi della serie.

Alcuni abbracciarono la veste grafica rinnovata del motore Source, mentre altri rimasero fedeli all'amata versione 1.6, meno bella da vedere ma con un sistema di gioco più classico e senza compromessi. Ora si avvicina all'uscita il gioco che dovrebbe ricucire lo scisso,

CounterStrike: Global Offensive, ufficialmente entrato in fase Beta. L'idea è di far contenti tutti con una miscela di elementi vecchi e nuovi, e una veste grafica rinnovata, ma le perplessità dei fan sono molte. Il progetto è nato come una semplice conversione su console, per poi diventare un nuovo capitolo multipiattaforma, che consentirà addirittura il cosiddetto "multiplayer" "cross-platform", che darà la possibilità agli utenti PC, Mac e PlayStation 3 di sfidarsi direttamente. Valve, in ogni caso, sembra avere fiducia nel progetto, e ha reclutato i giocatori più esperti di entrambe le "fazioni" affinché diano i loro pareri professionali durante la fase Beta.



Data di uscita: 2012
Internet: store.steampowered.com/app/1800/

SR MASS EFFECT 3

Buone notizie per i fan della Cittadella.

■ Mac Walters, responsabile della trama di *Mass Effect 3*, ha rivelato in un'intervista ai redattori di Xbox Magazine Ufficiale inglese che questo terzo capitolo vedrà una più



forte presenza della Cittadella, la gigantesca stazione spaziale che ospita il consiglio galattico.

Il motivo è il recupero di un'intera sequenza, esclusa dallo scorso capitolo: "C'era un ramo della trama di *Mass Effect 2* che richiama il primo episodio con una serie di eventi nella Cittadella, ma abbiamo dovuto tagliarlo. Ora è risorto in *Mass Effect 3*, e ne sono felicissimo, anche se non posso dirvi cosa sia. È il bello

delle trilogie: a volte si ha una seconda possibilità." Un po' di Cittadella in più è senza dubbio una buona notizia, anche perché la sua struttura è sempre stata il modo migliore per scoprire le culture che popolano la galassia, godendosi contenuti meno importanti ai combattimenti e più al gioco di ruolo vero e proprio.

Data di uscita: 9 marzo
Internet: masseffect.bioware.com

GMCNEWS

USCIRÀ

Ecco i migliori giochi in via di sviluppo, ma quando li vedremo?

Legenda: Nuova Entrata (N) è abbastanza probabile (P) Ma ne siamo proprio certi? (C) Non ci sono nemmeno

TITOLO	CASA	DATA DI USCITA	
Aliens: Colonial Marines	Sega	2012	(C)
BioShock Infinite	2K Games	2012	(C)
Borderlands 2	2K Games	2012	(C)
Brothers in Arms Furious 4	Ubisoft	2012	(C)
Darksiders 2	THQ	2012	(C)
Diablo III	Activision Blizzard	2012	(C)
Dishonored	Bethesda	2012	(C)
Far Cry 3	Ubisoft	2012	(C)
Ghost Recon Online	Ubisoft	Estate	(C)
Guild Wars 2	NCsoft	2012	(C)
Half-Life 2: Episode 3	Valve	2012	(C)
Human Revolution	Square Enix	2012	(C)
Inversion	Namco Bandai	Primaavera	(C)
Kingsdoms of Amalur: Reckoning	EA	Febbraio	(C)
Mass Effect 3	EA	Marzo	(C)
Max Payne 3	Take Two	Marzo	(C)
MechWarrior Online	Infinite Game	Estate 2012	(C)
Metro: Last Light	THQ	2012	(C)
PlanetSide 2	SOE	2012	(C)
Pry 2	Bethesda	Marzo	(C)
Prototype 2	Activision Blizzard	Aprile	(C)
Rainbow 6: Patriots	Ubisoft	2013	(C)
Resident Evil Operation Raccoon City	Capcom	Inverno	(C)
Ridge Racer Unbounded	Namco Bandai	2012	(C)
Risen 2: Dark Waters	Deep Silver	2012	(C)
Secret Files 3	Deep Silver	2012	(C)
StarCraft II: Heart of the Swarm	Blizzard	2012	(C)
Subversion	Intervention	2011	(C)
Syndicate	EA	Febbraio	(C)
The Darkness II	2K Games	Febbraio	(C)
The Secret World	EA	Aprile	(C)
Tomb Raider	Square Enix	2012	(C)
Warhammer 40,000: Dark Millennium Online	Bionic Games	Inverno	(C)
Worldlight II	THQ	2012	(C)
Wildstar	NCsoft	2012	(C)
World of Warcraft: Mists of Pandaria	Blizzard	2012	(C)
XCOM	2K Games	2012	(C)

MMORPG

NEVERWINTER

Cryptic torna a mostrare il suo ambizioso Neverwinter.



Tra le nuove funzioni, ci sarà la possibilità di creare quest e avventure. Potrebbe essere il vero salto nella musica di Neverwinter.

Cryptic ha pubblicato un nuovo trailer dedicato alla storia di Neverwinter, MMORPG ambientato nell'omonima città dei Forgotten Realms di "Dungeons & Dragons".

Il filmato mostra una grafica appetibile, anche se con i soliti limiti del genere, e un'epica battaglia per difendere la città tra forze del bene e Non Morti. I giocatori sceglieranno una classe tra le cinque disponibili, per poi unirsi ad altri partecipanti (o alle Intelligenze Artificiali) in gruppi composti proprio da cinque avventurieri. Cercando di rimanere fedele alla lunga tradizione di Mod e creazione di contenuti nata con Neverwinter Nights, Cryptic ha inserito nel gioco un sistema, al momento chiamato solo "Forge" (ossia fucina), per consentire ai giocatori di inventare piccole quest o anche intere trame. Neverwinter arriverà alla fine del 2012, insieme a un gioco da tavolo firmato Wizards of the Coast e a una trilogia di libri di R. A. Salvatore, prolifico autore di romanzi ambientati nei Forgotten Realms.

fine 2012
crypticstudios.com/neverwinter



MMORPG

LINEAGE II: GODDESS OF DESTRUCTION

Lineage II diventa più gratis del free-to-play.

Il fantasy online di NCsoft diventa gratuito, ma punta su una formula diversa dal solito free-to-play.

Gli sviluppatori hanno deciso di adottare il motto "truly free", ossia "gratis per davvero", permettendo a chiunque crei un account di partire dal primo livello e arrivare al novantesimo, senza spendere un centesimo.

Oltre a questo intrigante modello economico, Goddess of Destruction introduce nuovi contenuti per i giocatori di alto livello, con nuove classi da sbloccare, sessanta boss per i raid e quattrocento armi aggiuntive.



A questo, naturalmente, si aggiungono i contenuti accumulati in sette anni di onorata carriera. Il gioco è ineguagliabilmente invecchiato, ma il rapporto qualità/prezzo è notevole!

Data di uscita: disponibile
sull'online: <http://truly-free.lineage2.com/trulyfree>

Varie

DOOM 3

id rende disponibile il codice sorgente di Doom 3.

John Carmack ha sempre diffuso il codice sorgente dei suoi motori grafici, rimanendo fedele alla mentalità che lo ha portato al successo.

Con il passaggio nella grande famiglia di Bethesda, però, la sua libertà di movimento si è ridotta, e ha dovuto ritardare a tempo indeterminato la pubblicazione del sorgente di Doom 3 (motore reso obsoleto da quello di Rage). I legali del colosso, infatti, temevano che un particolare algoritmo, detto Carmack's Reverse, potesse creare problemi con Creative (che ne detiene il brevetto, per i paradossi del sistema americano). Carmack, dunque, ha riscritto buona parte del codice, ripiappazzando l'algoritmo in questione, per



poi "regalare" a Internet una versione commentata del tutto. È una mossa di gran classe, che con tutta probabilità darà un'ulteriore spinta al mondo degli sviluppatori indipendenti. Complimenti, John!

Data di uscita: disponibile
sull'online: <https://github.com/TTimo/doom3.gpl>

GdR

LEGEND OF GRIMMROCK

Il primo GdR di Almost Human si avvicina, una casella per volta.

Vi abbiamo già parlato di Legend of Grimmrock, il progetto indipendente di un piccolo studio nato da ex membri di Reddy Entertainment.

Si tratta di un ripescaggio dell'antica tradizione dei giochi di ruolo digitali, che riscopre il movimento a caselle e la navigazione nel dungeon di capolavori del passato come Dungeon Master ed Eye of

the Beholder. Ci moveremo casella dopo casella, come si faceva una volta, affrontando nemici, tranelli ed enigmi, con un sistema di abilità e crescita di livello abbinato a tante rune per lanciare gli incantesimi. L'idea è emozionante, specie per chi ha vissuto quell'ormai remota era dell'intrattenimento videoludico, ma ci lascia qualche perplessità: i combattimenti, infatti, saranno in tempo reale, una scelta bizzarra

e difficile da giustificare in un ambiente con movimenti fissi. Legend of Grimmrock uscirà nel 2012, con un leggero ritardo dovuto alla Beta chiusa (iniziata mentre scrivevo queste righe) e probabilmente all'uscita di Skyrim. Almost Human ha forse scelto intenzionalmente di non affrontare il colosso di Bethesda.

Data di uscita: inizio 2012
Internet: www.grimrock.net



Per certi versi sembra un gioco di vent'anni fa, ma è appena entrato in fase Beta!

PILLOLE

IL CAPPELLO DI NOTCH

Per festeggiare l'uscita di Minecraft, Notch ha omaggiato Mojang (fondatore di Mojang) con un esclusivo cappello per i suoi giocatori. Si modella sul suo celebre cappello. È così esclusivo, che ne esiste solo uno! Ah, in corrente bene troverete anche una pizzeria dedicata a Notch nascosta in Skyrim. Accettare della fama videoludica.

SINS OF A SOLAR

Standard ha pubblicato un aggiornamento grafico per il suo strategico spaziale, Sins of a Solar Empire, nel tentativo di nascondere le rughe che il tempo ha scavato su questa americana giovane. Il ridimensionamento più netto riguarda le luci: è pur sempre un titolo vecchietto, ma il risultato è apprezzabile.

SKYRIM IN GIAPPONE

Il colosso gioco di ruolo di Bethesda ha ottenuto una valutazione perfetta (10/10) da Famitsu, la rivista videoludica per eccellenza in Giappone. È il primo titolo occidentale a ottenere tale riconoscimento, e a essere riservato a prodotti nati nella terra del Sol Levante.

ULTIMA VI SU GOG

Good Old Games, il servizio di digital distribution dei bei giochi di una volta (www.gog.com), ha messo in vendita un lussuoso pacchetto con l'edizione completa di Ultima VII, contenente entrambi le parti (The Black Gate e Serpent Isle) e le due versioni dei due libri per i migliori dotti di sempre!

GIOCATI UN SUDOKU, TE LO OFFRE:

SETTIMANA
Sudoku
A SOLO €1,00
TUTTI I VENERDÌ IN EDICOLA

LA REGOLA È UNA SOLA

Per giocare a SUDOKU si deve riempire la griglia in modo che ogni riga, ogni colonna e ogni riquadro contengano le cifre da 1 a 9 una sola volta. Per esempio, una riga è formata da 9 quadrati. In ciascuno dei quali va scritta una cifra scelta tra 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9. Nella riga ciascuna cifra deve comparire una sola volta. Ci sono 9 righe e in ciascuna vale sempre la stessa regola. Sempre la stessa regola vale anche per le colonne. Ci sono 9 colonne, da riempire con le stesse cifre da 1 a 9, senza che si ripetano. Infine ci sono 9 riquadri 3x3, per un totale di 9 quadrati. In ciascun riquadro ogni cifra da 1 a 9 deve comparire una sola volta. Il gioco consiste nel riempire di cifre tutte le 81 caselle, rispettando contemporaneamente le regole per le righe, le colonne e i riquadri.

5				3				1
9					4	8		
			1	8	7	5		
9	3		1			7		
7	4	3	2	9	8	1		
8				7		3		9
			9	5	6	4		
	2	8					4	
4			2				3	

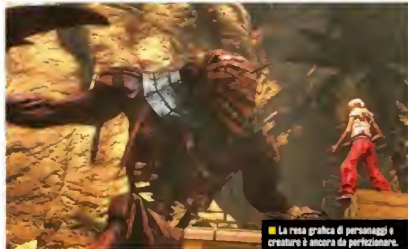
Difficoltà semplice

ISTANTANEA
SUL
THE SECRET
WORLD

● **Classi:** Esoteric Arts
● **Sviluppatori:** Funcom
● **Generi:** MMORPG
● **Requisiti di sistema:** CPU 3 GHz, 1GB RAM, scheda 3D 128 MB PS 3.0
● **Interessi:** none
● **Recensione:** www.gamesvillage.it
● **Recensione:** www.gamesvillage.it
● **Perché aspettare:** Per diversi motivi, a cominciare dall'assenza di classi e PvP, sostituiti dalla 500 abilità che servono la trama e le missioni investigative che si svolgono a cavallo tra i due mondi, quello reale e quello virtuale.



■ La quest principale dovrebbe durare, già al momento dell'uscita del gioco, altre duecento ore.



■ La resa grafica di personaggi e creature è ancora da perfezionare.

IMMERSION DAY - PARTE I

Abbiamo potuto provare con mano il gioco negli studi canonici di Funcom, "immersionisti" nel mondo di The Secret World per diverse ore, cominciando con le primissime missioni introduttive (e che fungono anche da tutorial) per poi passare ad alcune di quelle della mani quest, ambientate nella cittadina di Kongsmoen, nel Maine. Qui abbiamo sconfitto zombi e mostri venuti dal mare, abbiamo investigato sui Templari e recuperato telecamere di sorveglianza. Le missioni si suddividono in tre diverse categorie: d'azione (combattimenti, mostri, eccetera), di sabotaggio (infiltrazione, stealth) e investigazione (indizi da seguire, puzzle). È possibile avere più missioni aperte nel medesimo istante, ma solo una attiva.

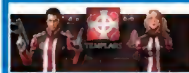


LE TRE FAZIONI
PROTAGONISTE

La fazione scelta all'inizio del gioco non potrà più essere cambiata, e condizionerà quindi in maniera radicale lo svolgimento della partita. Ecco perché è fondamentale capire da che parte stare:



Illuminati - Hanno sede a New York, e sono il gruppo massonico più famoso e conosciuto del mondo, veri e propri burattinai che muovono le fila di governi e grandi gruppi industriali.



Templari - La setta più antica del mondo, oltre che quella disponibile nella versione del gioco da noi provata, cercano di lottare contro il male con ogni mezzo a loro disposizione.



Dragon - veri e propri adoratori della teoria del caos e dell'effetto farfalla, provocano piccoli danni in una parte del mondo e ne osservano gli effetti a migliaia di chilometri di distanza.



■ Oltre alle tre già viste, ci saranno altre fazioni non giocabili, ma che avranno un ruolo importante nello sviluppo della trama.



SOTTO IL CUPIDO
Il motore grafico di The Secret World sarà un'evoluzione di quello di Age of Conan. Per questo motivo, e in assenza di competitori ufficiali in merito, abbiamo ipotizzato una configurazione minima molto simile al precedente standard di Funcom. Dovrà essere anche per chi è fatto giocare con un computer. Dice, infatti, Ragnar Teyssie, direttore creativo di Funcom, in un suo post su Twitter: "Sei disposto a cosa su un MacBook Pro Low End Core i3 sul server esterno per-ogni, è il più minicomputero".

THE SECRET WORLD

Tutto ciò che avete sempre temuto esiste veramente: lupi mannari, mummie, zombi, Babbo Natale.

LA premessa con cui si apre The Secret World, il nuovo MMORPG di Funcom, è affascinante e spiazzante al tempo stesso: immaginate il nostro mondo, quello in cui respiriamo, lavoriamo, amiamo e viviamo, nel quale esistono però anche tutte le credenze popolari, i mostri, le leggende metropolitane e gli esseri mitologici del nostro immaginario.

Un mondo in cui convivono iPad e zombi, metropoli affollate nell'ora di punta e vampiri, l'acceleratore di particelle di Ginevra e la magia nera. Se tutto questo non bastasse, il pianeta è al centro di una millenaria lotta per il potere fra tre grandi fazioni: gli Illuminati, i Templari e i Dragon, in un turbine di segreti, cospirazioni e fide intestine come neanche nel miglior Dan Brown. L'aspetto più intrigante di tutto questo è che stiamo parlando di un MMORPG, genere in cui la trama

principale non ha mai rivestito un ruolo tanto importante e cruciale, in bilico sul sempre più labile confine tra mondo reale e virtuale; dove una tranquilla cittadina di pescatori si ritrova al centro

di un'invasione di zombi; nel quale i Personaggi Non Giocanti parlano di "cose che non si trovano neppure su Google", dove per risolvere una quest può essere necessario usare



■ Il modello di business di The Secret World sarà il classico canone di abbonamento mensile.

dal gioco e fare ricerche su Internet, quella vera, alla caccia di indizi e risposte. È un'ulteriore dimostrazione dell'importanza della trama, quasi tutta la campagna di The Secret World potrà essere affrontata praticamente da soli, senza l'aiuto di nessuno, anche se la collaborazione con altri giocatori potrà in alcuni frangenti rivelarsi utile (per esempio per affrontare quest piuttosto impegnative), quando non addirittura indispensabile, come i raid all'interno dei dungeon.

Il secondo elemento di rottura con i canoni del genere MMORPG è la totale assenza di classi e livelli. Incredibile, vero? Un GdR nel quale non solo non si può scegliere se fare il mago, il guerriero o il tank, ma non si può neppure puntare al famigerato "cap" di livello. All'inizio dovremo scegliere la fazione a cui affidarsi: da qui dipenderanno molte delle quest della campagna principale, alcuni elementi dell'interfaccia utente, la colonna sonora e le missioni di "ranking", che permettono di salire di grado all'interno del proprio schieramento, sbloccando "vanity item", perk per sé e per la propria gilda, e via di

"UN MONDO IN CUI CONVIVONO L'ACCELERATORE DI PARTICELLE DI GINEVRA E LA MAGIA NERA"

questo passo. Tutto il resto è lasciato nelle mani del giocatore e delle cinquantotto abilità a sua disposizione, che si possono sbloccare nel corso della partita e che andranno di fatto a costruire il personaggio man mano che si accumulano punti esperienza. Il fatto di poter scegliere in maniera autonoma quali abilità sviluppare, quali affinare ulteriormente, su quali aspetti del combattimento o della difesa concentrarsi, permetterà, di fatto, di assecondare come mai prima d'ora il proprio stile di gioco, prediligendo alcuni aspetti piuttosto che altri, per esempio l'assorbimento del danno o il miglioramento del potenziale offensivo delle armi in proprio possesso. Cinquantotto skill sono comunque tante, e prima di sbloccarle tutte ci vorrà parecchio tempo: per farvi un'idea, il gioco integra un motore di

ricerca interno per riuscire a "trovare" rapidamente le abilità desiderate e poterle quindi impiegare. Come già visto in numerosi altri MMORPG, il personaggio avrà a disposizione sette skill attive (richiamabili con i numeri da 1 a 7 sulla tastiera) e sette passive. Alle abilità si affiancano, inoltre, oggetti ed equipaggiamento, che si ottengono tramite il bottino raccolto durante le quest, e persino i dhaka: abilità magiche che incrementano le statistiche del personaggio.

Man mano che si procede, aumentano in maniera consistente le skill e tutto ciò che in ruota attorno, e raccapricciarsi in mezzo a così tante cose può diventare oggettivamente complicato. Per questo motivo, The Secret World integrerà un pratico "Gear Manager", all'interno del quale creare veri e propri "mazzi" di abilità

POLEMI

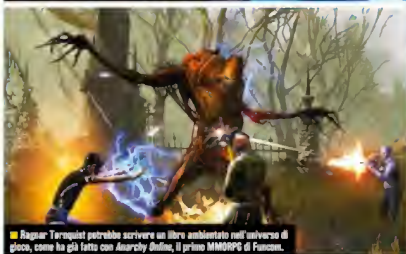
Durante il test del gioco abbiamo affinato un'opinione davvero forte, ma non è tutto. Incontrando nei pressi della Palace, perdersi è un gioco che si può giocare in qualsiasi momento, ovunque l'origine dell'investimento di scatti che ha colpito la cittadina parigina.



Il motore grafico è lo stesso (migliorato) di Age of Conan, e comincia a mostrare i segni del tempo...

**IMMERSIOM
RAY - PARTE II**

La seconda parte della lunga prova su strada di The Secret World di ha visto impegnati in una partita PvP ambientata nella mappa di El Dorado, dove le quattro squadre di giocatori si scontrano e lottano tra loro.



Ragnar Terquist potrebbe scrivere un libro ambientato nell'universo di gioco, come ha già fatto con Anarchy Online, il primo MMORPG di Funcom.

ed equipaggiamento da richiamare alla bisogna. Il beneficio più immediato derivante da tale soluzione è la possibilità di creare preset in grado di trasformare radicalmente il proprio eroe, che può per esempio passare da tank a curatore (e tutto ciò che sta nel mezzo) in un battito di ciglia, adattandosi a quanto richiesto dalla contingenza del momento.

L'impianto di progressione di The Secret World, sicuramente coraggioso e ambizioso, porta con sé alcuni problemi spinosi che Funcom dovrà cercare a tutti i costi di risolvere prima dell'uscita del gioco: le centinaia di abilità dovranno essere bilanciate in maniera certosina, onde evitare che, nel giro di qualche settimana, saltino fuori combinazioni virtualmente imbattibili che tutti finiranno per adottare, rendendo ingestibili gli scontri tra i partecipanti (Player vs. Player, o PvP). Ancora, dovranno essere tutte quelle davvero utili, perché con numeri così elevati c'è il rischio che molte risultino puramente estetiche, poco incisive, e finiscano per essere trascurate. Esiste, poi, il fattore psicologico della mancanza della salita di livello, quel "+1" che tanto piace ai giocatori di MMORPG, e che sottolinea in maniera inequivocabile la loro progressione nel mondo virtuale: da questo punto di vista,

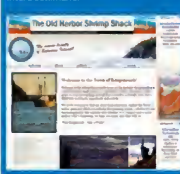
Funcom dovrà faticare non poco per rendere gratificante l'acquisizione di nuove abilità, di equipaggiamento e bottoni vari.

Oltre alla cosiddetta componente Player vs. Environment, che come abbiamo visto riveste un ruolo davvero importante, Funcom non si è dimenticata di quanto possono essere divertenti gli scontri tra giocatori, e sta lavorando a un Player vs. Player molto ricco, che si divide sostanzialmente in due grossi elementi: la War Zone (lett., zone di guerra) e i Battlefield (lett., campi di battaglia). Le prime sono mappe gigantesche in grado di ospitare fino a un migliaio di giocatori contemporaneamente, "aperte" tutti i giorni, 24 ore su 24, nelle quali le diverse fazioni combattono per il controllo di determinate porzioni di livello: visti i numeri in ballo, sarà indispensabile muoversi in gruppo, organizzando al meglio strategie di attacco e di assalto alle roccaforti nemiche. Ogni area controllata darà benefici concreti all'intera fazione (quindi anche a chi non prende parte a questi scontri), che possono spaziare da una maggiore capacità di recupero dei danni a un ampliamento del raggio d'azione delle proprie armi.

I Battlefield, invece, sono mappe più tradizionali, in cui darsiela di santa ragione nelle diverse modalità di

TRA FIMZIONE E REALTÀ

Una degli elementi di maggior interesse di The Secret World è la presenza delle missioni investigative, che insieme alla storia contribuiscono a fondere il nostro mondo con quello virtuale. Durante la sessione di gioco in quel di Montreal, abbiamo infatti una lunga quest che ci ha portato, tra le altre cose, a utilizzare Wikipedia per reperire informazioni su un pittore belga del XVI secolo, a cercare su Google alcuni volti del "Libro del Mito", e persino a visitare il (vero) sito ufficiale della (finta) città del gioco.



Il motore grafico è lo stesso (migliorato) di Age of Conan, e comincia a mostrare i segni del tempo...



STIAMO VICINI

L'energia non si ricarica automaticamente, quindi curare i propri compagni è vitale per l'esito della missione. Con un particolare breschi, è possibile ripristinare le forze di un agente allestito a tutta prova di nemico abbastanza vicino. Questa semplice idea di game design crea un interessante equilibrio nella cooperazione, e spinge la via a tattiche d'attacco diverse. La scelta del proprio ruolo e della classe non sarà da fare a cuor leggero.



Il motore grafico è lo stesso (migliorato) di Age of Conan, e comincia a mostrare i segni del tempo...



La struttura dei livelli incoraggia le tattiche di squadra. Notare la malvagia torretta posizionata in un passaggio obbligato.

SYNDICATE

Genere diverso, stessa difficoltà? Starbreeze non va per il sottile.

LA campagna single player del nuovo *Syndicate*, reboot della storica serie di Bullfrog a cura di EA e Starbreeze, è esattamente quello che ci si aspetta da un FPS "intelligente".

Abbiamo ambizioni lineari, ma con qualche sana deviazione, un sistema di abilità che cresce con il passare dei livelli e alcuni piccoli enigmi da risolvere interagendo con l'ambiente. Quel che ci ha più colpito è, soprattutto, il suo fatto di pensare alla gloria dell'originale *Syndicate*, invece la modalità cooperativa, che propone una serie di missioni per quattro giocatori. Il funzionamento di base è invariato: ogni partecipante ha due armi, spesso dotate di una modalità di fuoco secondario, e ha a disposizione dei "breach", ossia dei programmi che permettono di hackerare vari tipi di sistemi elettronici, come le torrette, i fucili dei nemici e persino i loro chip neurali. Sono un po' come le magie del fantasy, ma in

"UN ASSALTO NON RAGIONATO CONDUCE A UN RAPIDO GAME OVER"

salsa futuristica, con cure, incantesimi di mame e maledizioni. All'inizio della missione, ogni partecipante può scegliere la propria classe, variando la sua combinazione di armi e breach, e cambiando il ruolo tattico che avrà nello scontro.

Sì, perché la cooperazione e la coordinazione sono l'unico modo per sopravvivere più di qualche secondo, anche a un livello di difficoltà così intenso da ricordare, appunto, la cattiveria dell'originale *Syndicate*. Un assalto non ragionato conduce a un rapido Game Over, non tanto per l'acume delle Intelligenze Artificiali (ancora da limare), quanto per la loro precisione e per i danni inflitti dai proiettili. I livelli hanno spazi ampi, per scontri in campo aperto, ma anche passaggi secondari che incoraggiano l'utilizzo di cecchini e di altre tecniche

di supporto. Durante la nostra prova, dopo aver fallito miseramente i primi tentativi, abbiamo adottato un approccio paragonabile a quello di un MMORPG: un cecchino, dalla distanza, sfoltiva i nemici, mentre un "tank" si occupava dell'assalto frontale, supportato da altri due agenti vicini che, stando al riparo, lo curavano e gli coprivano le spalle.

Le missioni sono strutturate a obiettivi e di tanto in tanto scatenano nemici formidabili, sostanzialmente dei boss, abbastanza resistenti da richiedere il fuoco di tutta la squadra per essere abbattuti. Questa audace scelta, che pone la difficoltà in primo piano, sembra indicare che Starbreeze, nonostante il cambio di genere, non abbia intenzione di banalizzare lo spirito di *Syndicate*.

**STANTANEA
SUS
SYNDICATE**

- **Can:** EA
- **Surfingatore:** Starbreeze
- **Genere:** FPS
- **Requisiti di sistema:** Starbreeze non ha ancora svelato i requisiti richiesti, ma consideriamo che il gioco sarà anche su Xbox 360 e PlayStation 3, una minima configurazione degli ultimi due ci fa aver dovute le risorse sufficienti.
- **Intervista:** aveva, ed è con lui/la syndicate
- **Data di uscita:** 15 febbraio 2012
- **Perché aspettate?** Per scoprire se Starbreeze è riuscito a rendere onore a un grande classico della storia del PC.

**MODALITÀ
DI FUGA**

L'esperienza di *Syndicate* non è solo un FPS di ruolo, ma anche un gioco di ruolo. In questo senso, la sua modalità di gioco è molto diversa da quella di un MMORPG, che si occupa dell'assalto frontale, supportato da altri due agenti vicini che, stando al riparo, lo curavano e gli coprivano le spalle.

Le missioni sono strutturate a obiettivi e di tanto in tanto scatenano nemici formidabili, sostanzialmente dei boss, abbastanza resistenti da richiedere il fuoco di tutta la squadra per essere abbattuti. Questa audace scelta, che pone la difficoltà in primo piano, sembra indicare che Starbreeze, nonostante il cambio di genere, non abbia intenzione di banalizzare lo spirito di *Syndicate*.



TOM CLANCY'S

RAINBOW 6

PATRIOTS

Dopo una lunga assenza, il team Rainbow torna a mostrarci tutti i colori dell'arcobaleno, strategicamente pennellati sui nostri monitor da una squadra d'élite specializzata in sparattutto tattici.

SEGNALI PARTICOLARI

- **Genere:** Gioco d'azione strategico
- **Casa:** Ubisoft
- **Sviluppatori:** Ubisoft Montreal
- **Data di uscita:** 2013
- **Internet:** <http://rainbow6.ubi.com/patriots>
- **Storia degli sviluppatori:** insieme a Ubisoft Red Storm, Ubisoft Montreal è responsabile di tutti i giochi firmati Tom Clancy's, dalla serie dei Ghost Recon a quella di Splinter Cell, passando per Rainbow Six. Durante la nostra visita (guidata) agli studi canadesi di Ubisoft, abbiamo tra l'altro potuto sbirciare qualche fase di gioco di Far Cry 3, anch'esso sviluppato in quel di Montreal.

NIENTE arcobaleno lassù nel cielo, ma per voi è comunque una magnifica giornata. Siete nel calduccio della vostra casa, nientemeno che a New York City, il Natale è alle porte, e oggi è anche il vostro compleanno. La vostra mogliettina super-sexy vi sta porrendo la classica torta farcita, con tanto di candeline da spegnere e prosperoso decolleté sullo sfondo: cosa volete di più?

Be', magari che alla porta ci sia solo il Natale, e non anche una banda di Babbi Natale senza alcuna voglia di scherzare e desiderosi di farvi una bella sorpresa. Eccoli, il tipico dono di compleanno che non ci si aspetta: un bel giubbotto esplosivo con tanto di timer perfettamente funzionante non ve l'aveva mai regalato nessuno, vero? E i "generosi" terroristi hanno pensato pure a vostra moglie, donandole un decido pugno in faccia e un affilato coltello alla gola.

UN COMPLEANNO MEMORABILE

Per farvi la festa, e farvela fino in fondo, i terroristi hanno pensato bene di organizzare un affollato party nell'esclusiva location rappresentata nientemeno che dall'iconico Ponte di Brooklyn. Inutile dire che mezza Manhattan è invitata all'evento.

Oltre agli immane gabbiani del fiume Hudson, ecco presentarsi in sequenza: poliziotti del NYPD che bloccano il ponte in stile *Grand Theft Auto*; ignari civili intrappolati nelle rispettive automobili; squadre speciali che monitorano la situazione dall'alto; terroristi a bordo di un furgoncino lanciato a tavoletta; infine voi, il festeggiato, fiero di cotanto regale appeso al collo e determinato a mostrarlo bene a tutti, anche perché costretto a farlo dai vostri nuovi "benefattori". Eccoli, quindi, sprintare tra raffiche di proiettili e auto in fiamme verso l'irraggiungibile Times Square, con il conto alla rovescia che vi splende sul petto come neanche le sette stelle di Hokuto e il fatidico punto di pressione individuato sul vostro pollice destro, pervicacemente premuto sul pulsante che controlla l'avvio dei fuochi d'artificio a voi dedicati. E a voi, letteralmente, legati. Si "divertono" tutti tantissimo, e qualcun altro oltre a voi è preoccupato che la festa non termini troppo presto con un botto anticipato...

Cambio di prospettiva; ora siete nell'ottica telescopica del fuile di Rainbow, gli angeli che vegliano sull'incolumità dei civili innocenti

dalla cima di una delle arcate del ponte. Dopo un po' di cecchinaggio dall'alto ai danni dei terroristi più sprovveduti, è ora di aprire le ali: ecco che gli angeli della guerra si buttano nel vuoto a faccia in giù, dispensando proiettili mentre precipitano, forti della loro incommensurabile fede nei cavi d'acciaio che sorreggono l'arcata. "It's rappel time!", ed è bellissimo. Dove questo angelico arcobaleno del team Rainbow tocca il terreno, però, non trovate la mitica pentola d'oro, quanto piuttosto tante marmite colme di piombo: la guerriglia infuria sul ponte zeppo di auto messe di traverso. Come spesso accade in contesti urbani, la difficoltà principale è rappresentata dal riuscire a identificare con velocità e precisione i vari soggetti coinvolti nell'azione, distinguendo tra terroristi, civili, poliziotti, agenti speciali. In ultima istanza, tra avversari, alleati e soggetti neutrali.

OSSERVARE

Per fare ciò, *Rainbow 6: Patriots* mette a disposizione dei membri del team Rainbow il cosiddetto "Vision Mode", una modalità di visione tattica speciale che ben riassume l'idea propria del gioco targato Ubisoft Montreal e griffato Tom Clancy. Sebbene il celebre scrittore, questa volta, non sia stato coinvolto attivamente come in altri precedenti episodi della longeva serie *Rainbow Six*, l'anima di *Patriots* è quella di uno sparattutto in prima persona in cui la tattica è, ancor prima, la strategia sono condizioni necessarie (anche se non sufficienti) per il successo

A ROTTA DI COLLO



Nonostante l'originale e originalità impostazione tattico-strategica, anche *Rainbow 6: Patriots* appartiene al genere degli sparatutto in prima persona e, come gli altri FPS, è alla disperata

ricerca di quanti più elementi di gioco possibile per differenziarsi un po' dalla massa. Ecco spuntare, quindi, l'introduzione degli "armadillo" "trippati", ovvero una manovra bellica coordinata mediante cui calarsi in verticale sul nemico appesi a delle doppie corde in tensione costante che consentono di muoversi sulle pareti verticali quasi come se si fosse su un piano orizzontale. La particolarità del "trippato" di *Patriots* è che, a differenza delle indimenticabili discese "helicopter bailout" sulle pareti ghiacciate di *Modern Warfare 2*, qui si precipita letteralmente a faccia in giù, frangendo ciò che si aspetta e prendendosi eventualmente i pallottolieri. Pare sia una tattica di combattimento tipica delle forze speciali sud-coreane. D'altronde, *Patriots* è incentrato sul mondo anche se il tempo puramente geografico: oltre a Manhattan e ad altre ambientazioni statunitensi, non mancherà qualche puntatina fuori dai confini americani.

FAR BRECCIA NEL TUO CUOR

Il candidato "brecci" è il cuore pulsante di *Rainbow 6: Patriots*. L'utilizzazione più o meno silenziosa all'interno di ambienti potenzialmente sorvegliati, con conseguente minaccia del nemico e salvataggio degli eventuali ostaggi, è stata protagonista di una specifica sessione demo cui abbiamo assistito, che aveva l'obiettivo di mostrare come condurre la manovra, le varianti tattiche a disposizione e i differenti esiti che ne conseguono in base alle reazioni distemistiche (ovvero, non governate da noi) della I.A. nemica. Senza soffermarsi sulle specifiche dinamiche di gioco già descritte in queste pagine (inoltre di visione speciale, diverse tecniche di comando, miscelazione del coordinamento squadra), in questa sede vogliamo sottolineare proprio la variabile che più di tutte ha lasciato sul cuore delle nostre incursioni: un'intelligenza Artificiale avversaria finalmente degna di questo nome, che rende un FPS tattico quello che dovrebbe sempre essere, cioè un "tattico" gioco di senso e ragione. Coerente ma imprevedibile, intelligente ma non superba, la I.A. di *Patriots* reagisce alle azioni del giocatore in modo quasi umano. Una variabile, sì, ma tutt'altro che "impacciata", se non appunto nella molteplicità delle proprie reazioni, tutte comunque logiche e ponderate. Nonché una variabile indipendente dal vostro controllo, ma dipendente soltanto dalle vostre azioni. I risultati.



Sul Ponte di Brooklyn i margini di manovra sono davvero limitati.



Quando il silenzio è d'oro, il team leader comanda i suoi compagni di squadra partecipando in coda.

"In situazioni estreme a con scarsi margini d'errore, la coordinazione è tutto"

dell'azione bellica che le seguirà. "Osservare, pianificare, agire": questo è il mantra che governa le dinamiche tattico-strategiche del gioco, come affermato da David Sears (creative director) e Michael McIntyre (level design director), nel corso della prima esclusiva presentazione alla stampa di *Rainbow 6: Patriots*, tenutasi nel quartier generale di Ubisoft Montreal. Sebbene sia la visione tattica, sia il suddetto processo di analisi strategica si applichino meglio a situazioni d'infiltrazione più statiche, oltre che più frequenti, rispetto a questo intenso scontro sul Ponte di Brooklyn, lo schema logico e gli strumenti tecnici per metterlo in pratica sono sempre quelli. La visuale tattica consente

d'identificare subito i terroristi e gli eventuali ostaggi grazie al codice colore utilizzato dalle silhouette applicate dall'HUD in sovrapposizione, fornendo anche una lettura sul loro stato psicofisico e sull'eventuale armamento. Tale modalità consente addirittura di "vedere" attraverso muri e superfici varie, e dovrà essere opportunamente limitata nella forma finale del gioco, per non rischiare di squilibrare troppo le meccaniche di combattimento.

Perché è vero che, nell'occasione, s'interpreta una sorta di agili scesi dal cielo per salvare le anime – e possibilmente i corpi – di tanti poveri innocenti, ma anche i terroristi sono dei satanisti intenzionati a giocare tutte le proprie carte. Ecco che, infatti, se le giocano subito in maniera ignobile,



I terroristi sono spinti a spietate: il confronto con l'atmosfera tattica non potrebbe essere più distolta.



Nel gioco si dovranno compiere parecchie scelte, spesso a voluntari nel senso realistico di amministrare i danni collaterali.

prendendo in ostaggio un uomo e facendosene scudo. Dopo una veloce analisi della situazione grazie alla roseggiante visuale tattica, siete pronti a pianificare la vostra contromossa.

PILANIFICARE

Naturalmente, anche in questo caso la fase di pianificazione deve essere piuttosto rapida, visto che i nemici sono assolutamente consci della vostra presenza, e della vostra pericolosità. Proprio per semplificare

l'approccio a situazioni simili, ad affiancare un'interfaccia di comando dei compagni di squadra che appare in sovrapposizione per definire nel dettaglio ogni loro azione (la cosiddetta microgestione), ecco arrivare un sistema "context-sensitive" molto più agile, con cui impartire ordini specifici tramite la pressione di un solo tasto in corrispondenza di dati elementi ambientali. Il mix del due sistemi di controllo e di combattimento coordinato dovrebbe

A TAVOLINO

Meritano certamente un approfondimento il ruolo e il funzionamento del "tactical table", ovvero quel tavolo sul quale pianificare le proprie strategie d'azione prima di metterle in pratica in battaglia. Una possibilità strategica in più, che renderà il multiplayer (da 16 giocatori) di questo episodio più solido e profondo che mai. Inoltre, disporre a tavolino (sabbioso) le tattiche di squadra per ogni mappa da affrontare risulterà una procedura per niente noiosa o complicata, in *Rainbow 6: Patriots*. Questo perché, al posto di una classica interfaccia tattica con visuale bidimensionale dall'alto, si è optato per modelli tridimensionali delle stesse mappe di gioco in un colorato semi-wireframe, da esplorare passo dopo passo in tutta tranquillità posizionando appositi marcatori, che appariranno sullo schermo anche durante i combattimenti per ricordare, a voi e ai vostri compagni di squadra, cosa fare e dove farlo. Siccome, però, il sa che le cose non vanno sempre come previsto, ecco la possibilità di studiare e registrare più piani d'azione, alternabili nel bel mezzo del combattimento in quattro e quattr'occhio. Il sistema, sulla carta, promette di essere in troppo preciso e particolarmente agile, fornendo l'opportunità nella pratica del gioco la fase di pianificazione durerà molto più di quella di combattimento vero e proprio. D'altronde, nella realtà funziona proprio così.



CASCARE SENZA CASCHI

Oltre al *flame*, anello a disposizione dei vari membri dei reparti speciali secondo la loro specializzazione, il team *Rainbow* in *Patriots* varerà due particolarità nel proprio equipaggiamento: una presenza e un'assenza, entrambe a sorpresa. L'innovativa presenza è rappresentata dalla "rappel gun", una sorta di pistola contenuta in un alloggiamento appena sopra il fondocroiera, grazie alla quale sapere e fissare alla superficie cobold l'ancoraggio del cavo tramite cui cascare giù in assetto "rappel". L'assenza, invece, coinvolge uno degli elementi simbolo delle squadre d'élite, ossia gli elmetti. Un'assenza giustificata dall'impatto emotivo del gioco, che punta molto sull'umanità dei suoi protagonisti e la sensibilità del giocatore, anche se, in realtà, gente come i componenti della *Rainbow* non rinunciarebbe mai all'indispensabile elmetto a protezione della testa (eventualmente aperto sul davanti, per aumentare la propria visibilità). Un compromesso tra realtà e finzione più che accettabile, comunque.



assecondare ogni stile di gioco, grazie anche alla elaborata Intelligenza Artificiale dei compagni di squadra, pronta a colmare eventuali lacune con la propria iniziativa, pur rispettando sempre alla lettera gli ordini del leader. Questo perché le situazioni che il team *Rainbow* si trova ad affrontare sono sempre estreme e con scarsi margini di errore: la coordinazione è tutto. Nel vostro caso, per salvare la vita all'ostaggio decidete che non basta abbattere chi si fa scudo col suo corpo, ma contemporaneamente devono essere tolti di mezzo anche i suoi compagni. Ciascun membro della squadra si posiziona, prende di mira il rispettivo bersaglio e a un cenno del capo, fa fuoco all'unisono. Terroristi a terra, ostaggio incolume.

Che ci crediate o no, però, questa è la situazione più "semplice" che possiate trovarvi a risolvere in *Rainbow 6: Patriots*. Molto spesso, infatti, i nemici saranno decisamente più numerosi, meglio armati e asserragliati in rifugi da conquistare in seguito a una fase di pianificazione necessariamente molto più complessa e meticolosa. Al cosiddetto "breach" dedichiamo un approfondimento apposito, ma è importante sottolineare che in *Patriots* non avrete a che fare con l'Intelligenza Artificiale governata da script cui ci hanno abituato i più coreografici FPS moderni, nei quali il massimo della pianificazione è decidere quando fare quel passo avanti che apre le porte all'inferno e del respawning selvaggio. Qui le regole del gioco sono molto

in uno spaziatto tattico, il ruolo dei caschi è piuttosto importante.



Combinare e sparare appesi in verticale come se si fosse tranquillamente in orizzontale: questa è il "rappel" versione *Rainbow 6*.

"Pathos, umanità e moralità entrano a far parte di *Rainbow 6: Patriots* con molto più coinvolgente realismo che nel passato della serie"

più complesse e altrettanto chiare, e nessuno può barare. Spesso, ci sono più soluzioni per ogni situazione tattica, diverse reazioni da parte della I.A. e differenti esiti possibili. Ancora più spesso, la soluzione ideale, purtroppo, non c'è.

AGIRE

Questo perché in *Rainbow 6: Patriots* la drammatica fase dell'agire coincide quasi sempre con quella in cui i cosiddetti "danni collaterali" si manifestano in tutta la loro tragica

ineluttabilità. Siete sul ponte, avete salvato un ostaggio e impallinato un sacco di terroristi, ma c'è sempre quel povero disgraziato che corre in preda al panico portandosi appresso qualche chilo di C4 pronto a esplodere e a far crollare tutto. Continuate ad avanzare, tenendovi (passando a una visuale in terza persona) dietro le auto che bloccano il ponte, mentre fronteggiate la resistenza residua per raggiungere al più presto l'obiettivo. Una donna, intrappolata sul sedile posteriore di un taxi, vi supplica di aiutarla. Ma neanche



Il capo squadra scenderà sempre il centro della scena, anche e soprattutto in multiplayer, dove assumerà anche i classici pot.



degli angeli possono (re)agire più velocemente di una raffica di proiettili che centra la donna. È ingiusto quanto inevitabile, e dovete farvene presto una ragione. Ed è solo l'inizio, la punta di quell'iceberg narrativo ed emotivo che proverà a gelarvi il cuore: pathos, umanità e moralità entrano a far parte di *Rainbow 6: Patriots* con molto più coinvolgente realismo che nel passato della serie.

Finalmente, raggiungete il disperato fuggitivo "esplosivo". È in preda al panico, e il suo cuore batte sempre più forte. I secondi passano, crudelmente scanditi da un timer che ora ne segna una trentina, prima della deflagrazione. Il giubbotto inestricabilmente incatenato alla sua vittima è un groviglio di fili. Difficilmente avrete il tempo per disarmarlo. Sapete che, se non ce la farete, insieme a voi e al povero "festeggiato" morirà un sacco d'altra gente. Vite orribilmente spezzate come il

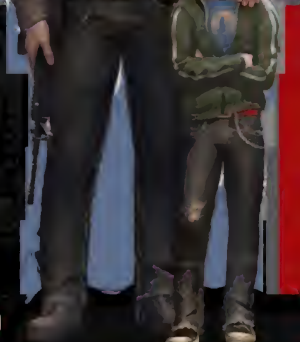
ponte simbolo della Grande Meia. Almeno di disarmare il giubbotto, o di buttarlo letteralmente a mare insieme al suo tragico portatore...

Dici secondi: non c'è più tempo. La soluzione ideale del disinnescare non è più un'opzione, se mai lo è stata. Sacrificare un innocente per salvarne centinaia? Un membro del team *Rainbow* non deve solo combattere, ma è costretto anche prendere questo tipo di decisioni. Il suo non è un mondo di rose e fiori, né tantomeno di arcobaleni e pentole d'oro.

Dopo tante gesta che hanno salvato altrettante vite, un altro gesto, sofferto ma deciso. Il giovane marito, nonché novello padre, non rivedrà più sua moglie e suo figlio, né festeggerà l'imminente Natale. Questo è stato il suo ultimo compleanno. La festa è finita. Col botto. E questo è solo l'inizio, in *Rainbow 6: Patriots*.

MATRICE INTERNA

Nonostante la chiara ispirazione agli attentati del 2001 nel cuore di Manhattan, il terrorismo immaginato dagli sviluppatori di Ubisoft Montreal per *Rainbow 6: Patriots* è profondamente diverso da quello di Al-Qaeda che abbiamo tristemente imparato a conoscere negli ultimi anni. Le pulsioni rivoluzionarie di *Patriots* si traducono in un terrorismo di matrice interna, che nasce e cresce direttamente negli Stati Uniti. Una minaccia decisamente più difficile da combattere e, ancor prima, da individuare, visto che sulla carta qualunque cittadino americano si rivelerebbe un potenziale terrorista pronto a immolarsi per la causa in cui crede.





Armato di benchmark e di giganteschi dissipatori, Alberto "Pape" Falchi seziona e analizza nel dettaglio le caratteristiche più nascoste dell'hardware per giocare. Se avete domande e suggerimenti da sottoporre al Pape redazionale, l'indirizzo e-mail è: albertofalchi@sprea.it

LINGUAGGIO MACCHINA
Questo mese, ci siamo sbizzarriti spaziando da un PC completo a componenti non necessariamente fondamentali, ma ottimi per dare una marcia in più alla vostra macchina da gioco. Ecco, quindi, un veloce saggio di Corsair, che renderà immediatamente il boot del sistema operativo, e il volante wireless di Microsoft, adatto a chi non ha spazio per un sistema di guida completo. Buona lettura.

BENCHMARK: UN APPROCCIO DIVERSO

FRA I tanti argomenti dello scorso IDEF, uno dei più interessanti verteva sul tema dei benchmark relativi ai tablet. Ho avuto la fortuna di un incontro formale con un team di Intel composto di psicologi più che d'ingegneri, di persone che non cercavano di dimostrare quanto fosse importante ottenere un 5% in più di prestazioni, ma semplicemente puntavano a valutare quando uno strumento come un tablet o un telefono è adeguato o meno. Questo team ha studiato vari dispositivi e interfacce utente, cercando di capire quando un prodotto possa definirsi soddisfacente. A tale scopo, si sono serviti di un vasto campione di persone e di una serie di strumenti quali videoregistratori ad alta velocità e rilevatori di temperatura di vario tipo.

Uno dei test più consistenti nel visualizzare dei filmati con frame rate variabile e chiedere agli utenti quando, a loro avviso, la fluidità era accettabile. La ricerca si è focalizzata anche sull'ergonomia dei vari prodotti, sia per quanto concerne la forma e il peso, sia per le temperature. Prima di questi test, molti ingegneri di Intel non davano troppo peso alla temperatura sviluppata dai chip, sino a che rimasero entro i parametri del corretto funzionamento. Solo in seguito hanno pensato a un fatto apparentemente banale, cioè che la soglia di sopportazione è ben differente tra un tablet, che si tiene

La differenza tra un iPad e gli altri tablet non va ricercata nella potenza di calcolo, ma nella funzionalità dell'interfaccia.



in mano a una certa distanza, e un cellulare, che essendo appoggiato alle tempie inizia a dar fastidio molto prima. Ma le ricerche si spingevano ben oltre, includendo la sensazione tattile dei differenti materiali, la velocità di risposta dell'touchscreen, la sensibilità dei touch screen e tanti aspetti spesso sottovalutati. Quelli spesso, per intenderci, che rendono un iPad un oggetto in grado di far impallidire la maggior parte dei tablet basati su Android. I quali, al di là della potenza di calcolo, non offrono un'esperienza di pari qualità.

La chiacchierata con questi signori mi ha fatto pensare all'approccio di certi videoregistratori, talmente fissi sui parametri tecnici e sui benchmark, da perdere di vista le funzioni reali del computer e delle loro componenti. Quante volte si esaltano schede video costosissime, in grado di offrire il 10% in più di prestazioni per un prezzo più che raddoppiato? Lo stesso vale per CPU, hard disk e via dicendo. Al di là di quello che riportano i numeri di un software di test, se per convertire un filmato una CPU

impiega tre ore, le prestazioni sono inaccettabili, ma cambia ben poco se ci mette 5 minuti o 5 minuti e 30 secondi. Fortunatamente, questa tendenza a esaltarsi per numeri inconcludenti sta scomparendo, in parte perché i pubblico informatico non è più fatto di "smannettoni", ma principalmente di gente che vede nei PC degli strumenti, e non una passione. Non a caso, le prossime CPU Ivy Bridge di Intel non sembrano molto più potenti di quelle attuali, nonostante il processo produttivo a 22 nm. La ragione è semplice: i processori moderni sono fin troppo potenti, per questo Intel ha preferito puntare su caratteristiche quali la durata della batteria e prestazioni grafiche superiori a quelle di Sandy Bridge. Voi come la pensate? Per scegliere le componenti date ancora molta importanza ai risultati dei benchmark, oppure accettate il fatto che le prestazioni, una volta raggiunta una soglia minima, non sono l'unico parametro in fase di acquisto?



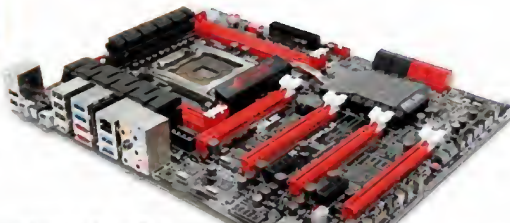
ASUS RAMPAGE IV EXTREME FVD

Produttore: Asus
Distributore: Asus
Internet: www.asus.com
Prezzo: € 330

I popoli di lingua inglese utilizzano il termine "overkill" per indicare un'azione o una qualità superiore rispetto a quella effettivamente richiesta.

Osservando la lunga lista di caratteristiche dell'ultima esponente della famiglia Republic of Gamers di Asus, questa parola non può che balzare alla mente: il cuore della nuova arrivata è il neonato chipset X79, capace di gestire, tramite il socket 2011, i quattro canali verso la RAM e le 40 linee PCIe offerte dalle CPU Sandy Bridge-E. Le altre caratteristiche del chipset ricordano da vicino quelle del meno recente P67 e includono due porte SATA 600, 4 porte SATA 300 e il sempre più anacronistico mancato supporto all'USB 3.0. Un limite che ha spinto gli ingegneri di Asus ad adottare un controller separato, utile ad arricchire il retro della Maximus IV di 4 porte SATA 600, un ricevitore Bluetooth e le immancabili connessioni audio analogiche, ottiche e coassiali gestite da un Realtek ALC892.

A fare da contempo a queste specifiche troviamo un enorme numero di accorgimenti volti a rendere la scheda una vera marmitta per gli overclocker: insieme alla scheda, nella confezione è presente un lungo dongle collegabile all'uscita DVI della VGA, al monitor e al connettore ROG nel momento in cui si desidera sovrapporre alle immagini su



Contrariamente ad altri modelli ROG, la Rampage IV non si affida a un comparto audio SupremeFX separato, ma a un più semplice e immovibile Realtek.

schermo i valori di frequenza e tensione di CPU, RAM e chipset. Le più gelide temperature raggiunte dall'overclock liquido durante le competizioni di azzerlo. Invece, possono essere rilevate dalla porta Subzero, collegabile a uno dei tanti sensori termocoppia di tipo K disponibili in commercio e adatti a rilevare valori prossimi a 200 gradi.

Che la quarta Rampage abbia una predilezione per gli esperimenti estremi lo si intuisce anche dalla presenza di un interruttore che avvia la scheda in una modalità di boot lento (utile a identificare con esattezza ogni passaggio critico), da quattro switch capaci di disabilitare temporaneamente gli slot PCIe 16x e da un sistema di fissaggio del dissipatore adatto ad accogliere anche tutte le ventole e i waterblock pensati per il meno recente socket 1366. Il BIOS UEFI è, come prevedibile, pieno di tutte le caratteristiche necessarie a spingere i Core i7 della serie 3000 sopra i 4 GHz e a gestire senza problemi

fino a 64 GB di DDR3 a 2.133-2.400 MHz disposti su 8 moduli, mentre l'abbondanza delle linee PCIe permette la creazione di configurazioni a doppio, triplo e quadruplo Crossfire-SLI, in cui il quinto slot può essere sfruttato con una connessione 4x dedicata agli effetti PhysX.

La Rampage è, insomma, un vero mostro di ridondanza e versatilità, adatta come base di partenza per una configurazione da primato, ma sfruttabile appieno solo da chi trae divertimento dall'overclock quanto dai videogiochi. Acquistarla, per rimanere poi all'interno delle specifiche della CPU, sarebbe uno spreco.

Pronto ad accogliere i migliori core di Intel e quantitativi industriali di RAM, giustifica il proprio prezzo con accessori e componentistica di qualità, che però possono essere apprezzati solo dagli overclocker più smanettoni.



8

"Una vera marmitta per gli overclocker"

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere.

JOYPAZ CROMATO

Le prossime versioni di Google Chrome supporteranno direttamente i giochi, i Webcam e i microfoni, permettendo di utilizzarli all'interno dei giochi per browser. Ad affiancare tale funzionalità sarà il supporto a WebGL, un progetto open source pensato per facilitare la creazione di videogiochi e programmi di animazione tramite HTML5. Il cronato browser di Google si appresta, quindi, a diventare una piattaforma

multimediale in cui l'azienda di Mountain View potrebbe riversare in streaming giochi dalla grafica anche piuttosto impegnativa, senza dover far ricorso a un programma client separato come quello di Onlive e trasformando in piccole console portatili i suoi Chromebook, tipicamente basati su Atom. E ancora presto per sapere se la grande G intendsse dare qualche software house fidata. All'interno dei kit trovano posto una CPU core i7 (forse un semplice AMD FX

Birds per Chrome rappresenta un precedente significativo.

PROSSIMA GENERAZIONE

Microsoft potrebbe rivelare alcune caratteristiche della prossima Xbox durante il CES di Las Vegas. La voce, sebbene non ufficiale, è stata riportata da più fonti online, che hanno segnalato anche l'arrivo di kit di sviluppo ad alcune software house fidate. All'interno dei kit trovano posto una CPU core i7 (forse un semplice AMD FX

basato su architettura Bulldozer), due GPU Radeon e altrettanti GB di RAM. I kit assomigliano a dei semplici PC con motherboard AM3+, ma potrebbero discostarsi molto dall'hardware definitivo, anche perché altre voci di corridoio parlano di una CPU basata su architettura ARM e della possibilità che Microsoft annunci di console di prezzo diverso, di cui una capace solo di gestire i giochi Live Arcade. La specificità più certa riguarda il comparto grafico, che sarà basato

"Le prestazioni sono l'unico parametro in fase di acquisto?"

MICROSOFT SPEED WHEEL

Produttore: Microsoft
Distributore: Microsoft
Internet: www.microsoft.it
Prezzo: 69

CHI si sia dimenticato seriamente sulle piste virtuali di *Racing*, o di qualsiasi simulazione di Simbin, sa bene come i joystick non possano, sul piano delle prestazioni in pista, competere con i volantini muniti di pedaliere e cambi sequenziali.

Non tutti, però, hanno lo spazio necessario a ospitare i modelli di fascia alta che su GMC non perdiamo l'occasione di recensire. Di conseguenza, la nuova proposta di Microsoft, un volante completamente slegato da cavi o supporti destinato a essere sorretto esclusivamente con le mani, potrebbe interessare chi ha sempre desiderato affrontare le curve con qualcosa di più realistico delle leve analogiche.

Lo Speed Wheel ideato per la console Xbox 360 viene regolarmente riconosciuto dai PC muniti di Windows 7 e del ricevitore wireless per joystick, e ricorda, quanto a funzionamento, i volantini utilizzati dai possessori di Wii, pur avendo un aspetto meno da "giocattolo" grazie a un peso consistente e a una costruzione robusta. Sulle due estremità trovano posto il d-pad, i pulsanti A, B, Y e X tipici di ogni periferica per Xbox e due grilletti a portata di indice, utili a frenare e accelerare, mentre nella zona centrale sono presenti gli immancabili Start, back e il pulsante che su PC richiama il menu di Games for Windows LIVE.

"Viene regolarmente riconosciuto dai PC muniti di Windows 7"



I driver attuali non supportano il Force Feedback, ma Microsoft potrebbe sbloccare questo limite con un futuro aggiornamento.

Manca all'appello i due pulsanti spalla, che nel joystick classico sono spesso utilizzati per scalare le marce. Un'assenza che rende indispensabile affidarsi al cambio automatico, ma d'altronde Lo Speed Wheel non ha velletà da competizione: la periferica, pur risultando precisa e reattiva sempre da lontano i fanali posteriori dei piloti muniti di volantini più agonistici.

supportano per ora il Force Feedback. Lo Speed Wheel è, dunque, una periferica adeguata ad affrontare qualche gara a *SHIFT 2*, *GRID* o *DIRT 3*, interrompendo la routine del joystick e sfruttando una precisione tutto sommato apprezzabile, ma destinata a vedere sempre da lontano i fanali posteriori dei piloti muniti di volantini più agonistici.

Non è all'altezza di un vero volante con base fissa, ma rappresenta una buona alternativa al joystick. Il suo peso lo rende apprezzabile solo nelle sessioni di gioco più brevi.

GIUOCO

7

Tech News Tutte le novità dal mondo della tecnologia applicata al divertimento elettronico.

sulla prossima architettura DirectX 11 di AMD e dovrebbe offrire prestazioni comparabili ai Radeon 7000 della famiglia Southern Islands, dando vita a una nuova generazione di giochi finalmente in grado di spremere appieno le VGA degli ultimi anni.

PHILIPS PROPONE

L'azienda olandese Philips sembra aver riposto nella console i propri sforzi di abbandonare il mercato delle TV, e ha recentemente immesso sul

mercato un monitor da 27 pollici con le carte in regola per attirare l'attenzione degli appassionati di 3D. Il 2730 è un monitor Full HD accompagnato da occhiali attivi e caratterizzato da un tempo di risposta di 2 ms, cui si abbina la tecnologia SmartResponse, pensata per ridurre ai minimi termini il fenomeno del ghosting e dell'input lag. Il doppio ingresso HDMI 1.4a permette a PC, console e lettori Blu-ray di attivare la modalità stereoscopica a 120

Hz, ma l'elettronica interna non consente di superare i 60 Hz in 3D. L'altro limite degno di nota riguarda l'assenza di un ingresso DVI, che si riflette nell'impossibilità di sfruttare il 3D Vision di NVIDIA, rendendo l'ultima fatica di Philips (acquistabile a 499 euro) più adatta ad accompagnare i Radeon che le GeForce.

LE RAM DI AMD

Dopo aver saggio il mercato giapponese con buon successo, la

tecnologia AMD ha deciso di rendere le sue RAM disponibili negli USA e in Europa. I moduli DDR3 sono proposti in tre differenti versioni chiamate Entertainment, Performance e Radeon Edition, contraddistinte rispettivamente da velocità pari a 1.333, 1.600 e 1.866 MHz. Oltre ad abbinarsi perfettamente a un dissipatore di Radeon, grazie a un PCB nero sovrastato da un dissipatore rosso, le DIMM marchiate AMD (in realtà prodotte dall'americana Patriot

PC POWER ANTEC 2600

Produttore: Tecno Computer
Distributore: Tecno Computer
Internet: www.tecnocomputer.it
Prezzo: 21.549

IL fatto che la maggior parte dei PC dedicati ai videogiochi vengano costruiti acquistando pezzi separati, scelti con attenzione e scrupolo per i particolari, testimonia da un lato la passione per l'assemblaggio dei videogiocatori, dall'altro la difficoltà di trovare dei sistemi "già pronti" muniti di componenti realmente adeguati a

chi desidera overlockare, aprire il case per effettuare aggiornamenti e pulizie periodiche e battere ogni record nei benchmark.

La configurazione ammiraglia di Tecno Computer rappresenta una gradita eccezione alla regola, a partire dal case impiegato, un Antec Lanboy Air composto da pannelli trasformati, ottimi per facilitare il ricambio d'aria e facilmente rimovibili nel momento in cui si vuole accedere a un particolare componente. La qualità del case si nota anche nello scomparto hard disk, che

offre ampia libertà di posizionamento a 11 unità da 3,5 e 5,25 (a tutto vantaggio della VGA più lunghe) e un sistema di sospensione per l'hard disk principale utile ad ammortizzare completamente le vibrazioni.

Alla base del sistema c'è una MSI Z68 Military Edition che supporta via SLI sia CrossFire, attraverso due slot PCI-E 16x di terza generazione, accompagnata da ben 16 GB di DDR3 a 1.866 MHz e da un Core i7-2600K, a quattro core

"È adatto a chi non bada a spese"

funzionante a 3,4 GHz con moltiplicatore sbloccato. Quest'ultimo, nelle nostre prove, ha dimostrato di poter guadagnare senza sforzi 200 MHz in più tramite overlock.

Un risultato ottenuto grazie anche al dissipatore Antec H20 920, in cui una doppia ventola da 120 mm raffredda un circuito chiuso a liquido, non necessitante di alcun tipo di manutenzione e derivante da un ben noto design di Aestek. Il comparto grafico è rappresentato da una MSI NGTX580 Lightning, overlockata di fabbrica a 832 MHz per la GPU e a 4.200 MHz per la RAM GDDR5, mentre quello audio è affidato a un più comune Realtek, completo però di driver TruStudio Pro. Completano il tutto un SSD OCZ Vertex 3 da 120 GB, destinato al sistema operativo, un più capiente Western Digital RE4 da 2 TB e un alimentatore Antec da 900 watt pronto a supportare l'arrivo di una seconda GeForce.

Questo PC gronda qualità da ogni ventola, ed è capace di "macinare" gli ultimi FPS senza sforzo alcuno e di soddisfare anche il più esigente degli smanettoni. Il suo unico punto debole è rappresentato dal prezzo, che lo rende adatto a chi non bada a spese pur di godersi *Battlefield 3* in tutto il suo splendore grafico.



Il prezzo della configurazione non comprende il monitor, ma il costruttore offre un'ampia scelta di modelli da 19 a 24 pollici.

Un PC completo, ma assemblato utilizzando componenti di prima qualità. CPU e GPU offrono prestazioni da brividi nei giochi, mentre l'apparato audio assicura la possibilità di effettuare comandi vocali intuitivi.

GIUOCO

8

SCRIVIAMO CINETICA

Microsoft ha intenzioni molto serie riguardo Kinect per PC, tanto da essere impegnata nel sviluppo di una nuova versione del noto sensore di movimento. La variante per computer di Kinect avrà dimensioni ridotte, un cavo USB più corto, in modo da essere utilizzabile su notebook, ma sostituito con una nuova funzionalità chiamata Near Mode, che riuscirà a rilevare il volto e la posizione del corpo

OCZ VERTEX 3 120 GB

● Produttore: OCZ
● Distributore: OCZ
● Internet: www.ocz.com
● Prezzo: € 190

LA presenza di un SSD Vertex 3 all'interno del PC recente in queste stesse pagine ci ha permesso di mettere alla frusta il modello di OCZ attualmente di maggior successo.

Dopo aver disorientato gli appassionati con la famiglia Vertex 2, che su alcuni modelli montava delle veloci NAND a 34 nm, mentre in altri sfruttava dei ben più lenti moduli Spectek o Micron, il produttore americano ha deciso di non creare ulteriore confusione con la generazione successiva, puntando esclusivamente su 16 NAND Intel da 25 nm e 64 Gbit per il modello da 120 GB, in cui trova spazio anche un controller Sandforce 2200 caratterizzato dalla compatibilità con il SATA 600 e dalla capacità di effettuare oltre 20.000 accessi casuali al secondo. Specifiche che il Vertex 3 da 120 GB riesce quasi a rispecchiare anche nei fatti, leggendolo 440 MB/s e scrivendolo 390 nel test sequenziale del benchmark IOMeter. Quest'ultimo vede il prodotto di OCZ erigersi al di sopra di una lunga lista di rivali basati sul medesimo controller Sandforce.

In fase d'accesso capace a piccoli dati di soli 4 KB, tali valori si abbassano considerevolmente, avvicinandosi ai 200 MB/s e riducendo lo scarto esistente con i modelli minori di Sandforce 2100 per SATA 300, ma non impedendoci all'unità

"Fa volare il PC in fase di avvio di Windows e dei programmi"

di far letteralmente volare il PC in fase di avvio di Windows e dei programmi (che partono tipicamente in una frazione di secondo), caricando un livello di World of Warcraft in una manciata di secondi e mostrandoci il desktop prima che il logo colorato di Windows 7 riesca a formarsi completamente sullo schermo.

Il supporto alla tecnologia trim assicura che il Vertex 3 conservi la sua massima velocità anche sul lungo periodo e nonostante qualche deframmentazione (dannosa sugli SSD, la cui velocità deriva anche dalla disposizione dei dati in celle non adiacenti, poste su moduli di memoria diversi collegati al controller tramite un maggior numero di canali), mentre il fatto che OCZ continui ad aggiornare costantemente il firmware dei

suoi prodotti fa ben sperare sul fronte della compatibilità con i prossimi sistemi operativi.

Il Vertex 3 da 120 GB è, insomma, un SSD privo di debolezze, che andrebbe preso in considerazione sia da chi vuole dare nuova linfa vitale al suo notebook, sia da chi intende semplicemente dire addio agli avvilanti pachidermici tipici delle configurazioni piene di software.

Controllare Sandforce, memoria Intel e firmware aggiornati rendono il Vertex 3 il più appetibile tra gli SSD in commercio e il più interessante compagno della scheda Intel e AMD compatibili di porta SATA 600.

8½



■ Ad accompagnare il Vertex 3, nella confezione c'è un adattatore da 2,5 a 3,5 pollici, sicuramente gratuito ai possessori di Desktop.

Tech News

Tutte le novità dal mondo della tecnologia applicata al divertimento elettronico.

dell'elaboratore anche a soli 50 cm di distanza. Per dare vita a una nuova generazione di applicazioni, capaci di azionare le pagine Internet con un gesto della mano o di portare in primo piano le finestre verso cui si rivolge lo sguardo, l'azienda madre di Windows ha dato il via al programma Kinect Application Development. Con 20.000 dollari agli sviluppatori che si dimostreranno più intraprendenti, di qui al 25 gennaio, con il Kinect SDK.

NUOVO RE
Intel ha immesso sul mercato il primo Core i7 della serie Extreme basato sull'architettura Sandy Bridge-E. Il nuovo campione integra 2,27 miliardi di transistor, nonostante sia privo del comparto grafico presente nei fratelli minori della serie 2000, grazie alla presenza di 6 core operanti a 3,3 GHz. Questi ultimi sono capaci di raggiungere i 3,9 GHz in virtù del Turbo Boost e sono riconosciuti come 12 unità

logiche dal sistema operativo, per via dell'HyperThreading. Chi spera di ridare la sua X59 con il nuovo arrivato rimarrà deluso: ad accompagnare il 3930K, e i meno costosi 3930K e 3820 a 3,2 e 3,6 GHz, è il nuovo chipset X79 con socket 2011, caratterizzato dalla capacità di accettare quattro canali verso la RAM. Una peculiarità che si è già riflessa, su alcune motherboard di fascia alta, nella presenza di 8 slot

DDR3 posti su entrambi i lati del processore, per un massimo di 64 GB. Il nuovo arrivato vince a mani basse nel benchmark, ma non si distingue molto dal predecessore 990X nel gioco, a riprova del fatto che gli ultimi motori 3D non richiedono, poi, CPU così muscolose. Chi non bada a spese pur di quadruplicare una mandata di fotogrammi in più, può acquistare la sola CPU a un prezzo di poco inferiore a 1.000 euro.

GAMEBOOK ADVENTURES



● Produttore: Tin Man Games
● Prezzo: € 3,99
● Versione prodotta: iPhone/iPad (iOS4 o superiore)
● Internet: <http://gamebookadventures.com>

IN questa rubrica, di solito, ci occupiamo di dare una valutazione a singole applicazioni disponibili per i vari dispositivi "mobile" attualmente in circolazione. Questa volta faremo un'eccezione, per le motivazioni che capirete continuando a leggere.

Prima dell'avvento del PC e delle console, chi voleva provare a giocare un'avventura interattiva e non disponeva di un gruppo di amici con cui partecipare a un gioco di ruolo con carta, penna e dadi, aveva un'ultima possibilità: leggere un libro-gioco ("gamebook", in inglese).

Nati all'inizio degli anni '80, i libri-gioco erano una forma d'intrattenimento ibrido tra un gioco d'avventura e un romanzo di tipo tradizionale. L'idea di fondo è semplice: il lettore è sempre il protagonista della storia vedendo, di volta in volta, i piani di un coraggioso guerriero, di un potente mago, di un intrepido esploratore spaziale o di un acuto investigatore privato. A differenza dei romanzi tradizionali, però, al termine di ogni

paragrafo l'autore si rivolge al lettore chiedendogli di fare una scelta: in occasione di un incontro con un pericoloso mostro, per esempio, si può decidere di affrontarlo oppure di darsela a gambe. Ogni decisione rimanda a un paragrafo differente e così via, fino al termine della storia. A ciò si accosta una struttura leggermente più complessa presa in prestito dai GdR tradizionali: i combattimenti, per esempio, sono basati su un meccanismo semi-algoritmico gestito dal lancio dei dadi, mentre la gestione e l'evoluzione del personaggio sono strutturate sull'accumulo di punti esperienza e la definizione di una serie di parametri personali: "dell'Eroe", quali intelligenza, agilità, forza, abilità di combattimento e via dicendo.

Con l'avvento del PC, la produzione dei libri-gioco è entrata in crisi, pur senza arrestarsi del tutto. Questi ultimi, tra l'altro, hanno trovato nuova linfa vitale proprio nell'AppStore, grazie a Tin Man Games, che ha cominciato a realizzare una nuova serie di libri-gioco, d'ispirazione fantasy, per iPad e iPhone. A oggi sono sette i capitoli della serie, con l'ultimo nato, *Temple of The Spider God*, pubblicato alla fine di novembre. Noi ne abbiamo provati un paio e ne siamo rimasti entusiasti. In ogni caso, potrete scaricare gratuitamente una versione demo del primo episodio *An Assassin in Orlandos* per capire se può piacervi. L'unico neo: i libri sono solo in inglese.

● Produttore: EA Mobile
● Prezzo: € 0,79
● Versione prodotta: iPhone, iPad, Android
● URL: www.eamobile.com

Qualche ling e un movimento per sfiorare. Poco più e avrete subito un importante aggiornamento.

SMS News

Tutto quello che deve sapere chi gioca su cellulare, in poco spazio.

SALDI IN CASA EA
Anche il mondo dei giochi "mobile" ha il suo Oscar dedicato. Si tratta del premio assegnato annualmente, a partire dal 2006, dalla rivista inglese "Mobile Entertainment". Nel 2011, per il quinto anno di fila, ad aggiudicarsi la palma di "Miglior Sviluppatore di Giochi" è stata Electronic Arts Mobile, ossia la divisione interna di EA dedicata allo sviluppo di titoli per questo mercato. Per celebrare questo guardavoledde successo,

EA Mobile ha deciso di dare vita a un'iniziativa pensata per coinvolgere il proprio pubblico, responsabile di tanto successo. A tale scopo, EA ha avviato un'eccezionale programma di "saldi" per tutti i suoi titoli in catalogo, AppStore e Android, con sconti che possono raggiungere anche l'80%. Qualche esempio? *Borderlands: The Game* 2 al prezzo di 1,59 euro. Invece che 5,49. *Need for Speed: Hot Pursuit* al costo di 1,59 invece che 7,99

euro o *Dead Space* al prezzo di 0,99 invece che 6,99 euro. L'eccezionale "ondata" di sconti si protrarrà fino alla fine di gennaio e sarà articolata in diverse "tranches": la prima è terminata il 28 novembre, ma quando legerete queste righe sarà già disponibile una seconda.



la tua rivista **PREFERITA** ora anche su **iPad**

Potrai scegliere anche tra:



Scarica l'applicazione da iTunes



Il Sistema GIUSTO

Mentre il clima inclemente influenza negativamente il prezzo degli hard disk, nella configurazione più costosa appare un nuovo monitor da 27 pollici che promette meraviglie 3D. La CPU FX di AMD, nel frattempo, diventa ancora più economica.

ECONOMIA GLOBALE

Le piogge torrenziali che da mesi affliggono la Thailandia, oltre a provocare un tragico numero di vittime tra la popolazione, hanno interrotto la produzione di alcuni componenti fondamentali dell'assemblaggio degli hard disk, tanto che, a cavallo tra novembre e dicembre, il prezzo delle unità da 1 TB è praticamente raddoppiato. Nelle nostre pagine abbiamo deciso di indicare il prezzo di questi componenti, in risposta ai festini online, mantenendoci però al di sotto dei valori medi rivelati, nella speranza che gli importi tornino alla normalità nel giro di poche settimane. A chi intende assemblare un PC oggi, non possiamo che suggerire un po' di pazienza: spendere 170 euro per un Caviar Black, quando ne fa qualche settimana il medesimo modello potrebbe tornare a costare 80 euro, è poco lungimirante. Spazio a SSD e al riciclo di unità meno recenti, quindi, e tutto vantaggio del portafoglio e dei tempi di avvio.

▼ PROCESSORE

- **SISTEMA IDEALE:** Core i7-2600K € 260
Socket L1155 - 3,4 GHz - quad core - HyperThreading - 8 MB cache L2 - 95 watt
- **SISTEMA MEDIO:** Core i5-2400 € 150
Socket L1155 - 3,1 GHz - quad core - 6 MB cache L2 - 95 watt
- **SISTEMA BASE:** AMD FX-4100 € 110
Socket AM3+ - 3,6 GHz - quad core - 8 MB cache - 95 watt

I Sandy Bridge di Intel resistono all'urto della famiglia FX di AMD, offrendo prestazioni superiori a parità di frequenza. Due modelli della configurazione più costosa equipaggia una potente scheda video 3D e due unità di archiviazione del video, affiancate da VGA con GPU integrati ottimi per i Blu-ray HD. Il Sistema base, invece, una CPU con architettura Bulldozer sostituisce il meno recente Phenom, in modo da guadagnare qualche MB di cache in più rispetto al passato.

▼ SCHEDA VIDEO

- **SISTEMA IDEALE:** 2 GeForce GTX 560 Ti € 300
830 MHz core - 1 GB DDR3 a 6,2 GHz - bus 256 bit - 768 stream processor
- **SISTEMA MEDIO:** Radeon HD 6950 € 180
800 MHz core - 2 GB GDDR5 5 GHz - bus 256 bit - 1.408 stream processor
- **SISTEMA BASE:** Radeon HD 5870 € 140
900 MHz core - 1 GB GDDR3 a 6,2 GHz - bus 256 bit - 1.120 stream processor

Nel sistema ideale torna a trovare posto una configurazione SLI basata su due GTX 560 componenti complessivamente 768 reol unit di calcolo, i due sistemi più economici sfruttano le singole GPU dell'ultima generazione Direct 11 di ATI, riservando comunque a ciascuna Crysis 2 al livello più elevato di dettaglio. Perfette per i giochi, la VGA scelta aiuta la CPU anche nei calcoli più ardui e possono gestire tre monitor contemporaneamente senza indugi.

▼ SCHEDA MADRE

- **SISTEMA IDEALE:** Asus Maximus IV Extreme-Z € 280
Intel Z68 - Socket L1155 - 4 DDDR3 - 2 PCI-E 16x - 1 PCI-E 1x - 10 SATA - 19 USB
- **SISTEMA MEDIO:** Gigabyte Z68P-D3 € 90
Intel Z68 - Socket L1155 - 4 DDDR3 - 2 PCI-E 16x - 2 PCI-E 1x - 6 SATA - 12 USB
- **SISTEMA BASE:** Asrock 970 Extreme4 € 80
AMD 970 - Socket AM3+ - 4 DDDR3 - 2 PCI-E 16x - 2 PCI-E 1x - 5 SATA - 12 USB

Il chipset Z68 riesce ad abbinare il QuickSync di Intel alla grafica della VGA dedicata, offrendo la migliore combinazione di 3D e riproduzione video. La Asrock più economica non è da meno quanto a versatilità e come le altre motherboard sceglie supporto alla serie configurazioni CrossFire, sia quelle SLI. Grazie al chipset 970, inoltre, è pronta ad accogliere i futuri Bulldozer.

▼ MEMORIA RAM

- **SISTEMA IDEALE:** 8 GB G.SKILL RIPJAWX PC3-12800 € 180
2 DIMM da 4 GB - latenza 11-11-11-30 a 2.133 MHz - 1,5v
- **SISTEMA MEDIO:** 8 GB Corsair Vengeance Blue PC3-15000 € 40
2 DIMM da 4 GB - latenza 9-10-9-27 a 1.866 MHz - 1,5v
- **SISTEMA BASE:** 4 GB Kingston HyperX PC3-12800 € 40
2 DIMM da 2 GB - 9-9-9-27 a 1.600 MHz - 1,5v

Il costante calo di prezzo delle DDR3 permette alle due configurazioni più costose di utilizzare 8 GB di RAM, capaci di accogliere contemporaneamente i motori di gioco e le applicazioni, senza mai contrapporre il sistema all'utilizzo della memoria virtuale. Il Sistema base vanta una capienza inferiore, ma sfrutta delle DIMM a 1.600 MHz in grado di soddisfare la fante di dati del Phenom II X4.

▼ CASSE

- **SISTEMA IDEALE:** Logitech Z906 € 320
5.1 - Decoder Dolby Digital e DTS con input ottico e coassiale - 500 watt RMS totali - telecomando
- **SISTEMA MEDIO:** Logitech Z506 € 80
Kit analogico 5.1 - 75 watt RMS - uscita cuffie - volume su satellite
- **SISTEMA BASE:** Creative Inspire T6160 € 60
Kit analogico 5.1 - 50 watt RMS totali - Telecomando a filo

Tutti i sistemi sono 5.1, capaci di restituire appieno l'ambiente sonoro immaginato dagli sviluppatori. A distinguere i modelli scelti è la potenza: le Z906, oltre a vantare un ingresso digitale, assicurano esplosioni potenti e sonoro cristallino anche a volume alto. I modelli dei sistemi più economici sono dotati di wattaggio inferiore, ma riescono comunque a offrire un audio soddisfacente.

▼ MONITOR

- **SISTEMA IDEALE:** Asus VG278H € 320
27 pollici - risoluzione 1920x1080 - 1 DVI - 4 HDMI - 2 ms - 120 Hz
- **SISTEMA MEDIO:** Samsung S23A7500 € 420
24 pollici - risoluzione 1920x1080 - 1 DisplayPort - 1 HDMI - 2 ms - 120 Hz
- **SISTEMA BASE:** LG W2363D € 200
23 pollici - risoluzione 1920x1080 - 1 DVI - 1 HDMI - 3 ms - 120 Hz

Tutti i pannelli sono di tipo TN, di conseguenza la fedeltà cromatica in favore di un'eccellente reattività dei cristalli e di un pieno supporto al 3D, ottenuto grazie alla frequenza di 120 Hz. Ad affiancare le porte HDMI sono degli ingressi DVI e DisplayPort, utili ad assicurare il funzionamento della stereoscopia di NVIDIA, di ATI e delle console.

▼ SCHEDA AUDIO

- **SISTEMA IDEALE:** Creative SoundBlaster X-Fi Titanium HD € 150
24/96 in 7.1 - 24/192 in stereo - DTS Interactive - EAX 5
- **SISTEMA MEDIO:** Creative SoundBlaster X-Fi Titanium € 70
24/96 KHz in 7.1 - 24/192 KHz in stereo - EAX 5
- **SISTEMA BASE:** Chip integrato nella scheda madre
Alomax 24 bit/96 KHz in modalità 5.1 - EAX 2

Creative torna a dominare il comparto audio grazie alle ultime evoluzioni della famiglia X-Fi. La Titanium HD vanta uno straordinario rapporto tra segnale e rumore, e offre agli audofili la possibilità di sostituire l'ampio con un modulo a scelta. La meno costosa Titanium si limita, invece, a produrre suoni di qualità superiore alle soluzioni integrate, supportando anche OpenAL ed EAX 5.

▼ ALIMENTATORE

- **SISTEMA IDEALE:** CoolerMaster Silent Pro Gold 1-700 € 220
1.200 watt - 4 PCI-E 8 pin - 8 molo - 12 SATA - modulare
- **SISTEMA MEDIO:** Corsair HX750W € 120
750 watt - 4 PCI-E 8 pin - 8 molo - 12 SATA - modulare
- **SISTEMA BASE:** LC-Power LCG650 € 70
650 watt - 2 PCI-E 8 pin - 5 PATA - 6 SATA - modulare

Gli alimentatori scelti vantano un'efficienza prossima o superiore all'80%, riescono a reggere potenze massime di carico più elevate del wattaggio dichiarato e hanno un design modulare che riduce l'ingombro dei cavi nel case. Pronti ad accogliere le configurazioni SLI complete di VGA con alimentazione a 8 pin, tutti e tre i modelli adottano ventole silenziose di grandi dimensioni.

▼ DISCO FISSO

- **SISTEMA IDEALE:** OCZ Vertex 3 120 GB € 140
3.500 GB - Serial ATA 600 - 800/7200 RPM - 64 MB di buffer - Tempo di accesso 3 ms
- **SISTEMA MEDIO:** Western Digital Caviar Blue 1 TB € 110
1 TB - Serial ATA 600 - 7.200 RPM - 64 MB buffer - tempo di accesso 9 ms
- **SISTEMA BASE:** Seagate Barracuda 7200.12 1 TB € 60
1 TB - Serial ATA 300 - 7.200 RPM - 32 MB buffer - tempo di accesso 9 ms

A un SSD da 2,5 pollici dotato di controller Sandforce 2281 spetta il compito di accogliere il sistema operativo del Sistema ideale, mentre i giochi trovano posto in un ottimo Black Caviar, fratello maggiore del Blue presente nella configurazione media. L'economica Barracuda offre, come gli altri, buone prestazioni e tutte le funzionalità AHCI.

Risultato

ATTENZIONE: Considerate che, dal momento della rilevazione dei prezzi alla stampa della rivista, potrebbero esserci delle modifiche alle quotazioni degli stessi.

SISTEMA IDEALE	SISTEMA MEDIO	SISTEMA BASE
€ 2.490 (limite 3.000)	€ 1.280 (limite 2.000)	€ 760 (limite 1.000)

L'APPETITO VIENE ATTRA

I sensori al laser e i infrarossi delle mouse da battaglia meritano superfici create ad hoc. Ecco tre campioni di attrito "impalpabile".

Razer Ironclad

€ 59

Una lastra di alluminio anodizzato lunga 27 cm e larga 32, trattata in superficie in modo da risultare finemente sabbata. Per chi ama la base sensibile a un attrito quasi inesistente.

www.razerzone.com

Roccat Atomic

€ 35

Lamina di alluminio spessa solo 3 mm con una doppia faccia. Un lato offre poca frizione, l'altro produce l'attrito apprezzato da chi gioca spostando il mouse di pochi centimetri.

www.roccat.org

TT eSports Geniar

€ 19

Un enorme (40x32 cm) tappeto di tessuto sintetico appoggiato a una sottile gomma antiscivolo. I piedini in feltro gli volano sopra senza produrre rumore, mentre la confezione ne facilita il trasporto a L'Anquary.

www.thermatex-italia.com



L'inarrestabile Quedex affronta a viso aperto i problemi legati all'hardware, polverizzandoli come Strogg dalla parte sbagliata di una Railgun. Per presentargli un caso, inviate una e-mail a:

schermoblu@sprea.it
oppure una lettera a:

Schermo Blu, Giochi per il Mio Computer, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)



POCA COOPERAZIONE

X Sul mio PC sembra impossibile avviare le missioni Spec Ops cooperative di Modern Warfare 3. Quando tento di invitare un amico nella mia partita, lui ottiene soltanto, dopo una lunga pausa, il messaggio "impossibile trovare i host". Nei forum, tutti mi hanno consigliato di attivare la modalità DMZ nel router, o di aprire le porte necessarie, ma il mio problema consiste nel fatto che utilizzo un modem USB collegato direttamente al provider.

Miguel

➔ Il problema in cui sei incappato si riflette nell'impossibilità di attivare l'opzione "NAT aperto" sperimentata da molti possessori del gioco che, come te, non riescono a creare dei server di gioco per le partite cooperative. In presenza di un router, la procedura corretta passa attraverso l'azione del port forwarding delle porte UDP 27000-27015, 27015-27030 e 3074 e delle TCP 27014-27050 e 3074, entrando nelle impostazioni del dispositivo tramite il browser e l'indirizzo 192.168.0.1. La comparsa del problema in una configurazione priva di router è segno: invece, che il firewall software di Windows sta filtrando i pacchetti in entrata destinati al gioco.

Dovrai quindi lanciare il **Windows Firewall con sicurezza avanzata** (recuperabile nel menu Start di Vista e 7) e scegliere l'opzione **Nuova regola mostrata dalla sezione Regole connessioni in entrata**. Premendo Avanti nel Wizard, potrai raggiungere l'applicazione **hwsm.exe**, solitamente presente nel percorso Programmi(Steam)\Steamapps\common\Call of duty



modern warfare 3, selezionando in seguito l'opzione **Consenti la connessione**. Ripetendo la procedura per i dati in uscita, il gioco non incontrerà più ostacoli nelle sue comunicazioni, permettendoti di creare delle partite cooperative funzionanti.

OPTIMUS NOIRE

X Quando tento di avviare L.A. Noire sul mio PC, composto da Core i5-540 e GeForce 460M, il cursore di caricamento si avvia per qualche secondo e poi... non accade nulla. Sul forum di Steam ho letto che il problema interessa tutti i possessori di notebook con tecnologia Optimus, ma l'ho già disattivata senza risultati.

Daniele

➔ L'incompatibilità tra la tecnologia Optimus e L.A. Noire non si riflette in un mancato avvio del gioco, quanto in un framerate pessimo e in immagini ripiene di imperfezioni visive, causate dal fatto che la GPU di NVIDIA non s'interfaccia nel momento in cui il titolo viene avviato, lasciando l'elaborazione del

3D al lento componente GMA di Intel. Ti consiglio, quindi, di riattivare la funzionalità in questione, peraltro, non può essere del tutto bloccabile, dato che la GeForce presente nel tuo notebook (e in tutti i PC dotati di NVIDIA Optimus) non gestisce direttamente il monitor, ma si limita a elaborare le immagini 3D inviandole poi al frame buffer della GMA. L'unico modo per impedire l'intervento della GPU più veloce consiste, insomma, nel disattivarla completamente da gestione dispositivi, a tutto vantaggio dei giochi L.A. Noire funzionerà, sul tuo sistema e anche su quelli muniti di Radeon, semplicemente avviando Steam in modalità amministratore. Purtroppo, lo stratagemma non impedirà all'avventura losangelese di bloccarsi in fase di uscita dalle partite, ma Rockstar ha già affermato di essere al lavoro sul problema.

ANCORA GUAI A LOS ANGELES

X Dopo aver atteso pazientemente per mesi l'arrivo di L.A.

Ombre A Caro Prezzo

Per mesi, i programmatori di DICE hanno stuzzicato l'appetito degli appassionati di hardware mostrando la capacità del motore Frostbite 2 di sfruttare l'hardware di classe DirectX 11. Ora che il gioco è negli hard disk virtuali degli appassionati, in molti hanno potuto apprezzarne la scalabilità, che lo rende godibile anche su schede DirectX 10 di tre anni o sono. A distinguere le campionesse della serie 6000 di AMD e della famiglia 500 di NVIDIA dalle progenitrici è, soprattutto, la possibilità di applicare il filtro Horizon Based Ambient Occlusion (HBAO), evoluzione del SSAO reso famoso da

Crysis. Grazie a questo, gli oggetti del gioco proiettano ombre sfumate sulle superfici che li circondano emulando, tramite i pixel shader, la precisione tipica del ray casting. Un realismo apprezzabile soprattutto nei single player, ma capace di infliggere un pesante dazio sul framerate, che cala bruscamente di un buon 30%. Disattivando l'occlusione ambientale e optando per un filtro AA non superiore al 2x, Battlefield 3 risulta godibile anche su hardware non potentissimo, a tutto vantaggio di applicare il filtro Horizon Based Ambient Occlusion (HBAO), evoluzione del SSAO reso famoso da



Noire, mi sono trovato davanti a un pessimo porting da console, che crasha spesso riportandomi al desktop. Spostando l'installazione sul desktop di casa, invece, mi imbatto nella completa assenza di opzioni di avvio. La parete di mattoni iniziale risulta, insomma, semplicemente vuota.

Nando

➔ L'avventura del poliziotto Cole Phelps sembra voler seguire le orme della vicenda di Niko Bellic, che nella sua versione per PC ha dovuto attendere l'arrivo di numerose patch prima di funzionare egregiamente su tutte le configurazioni.

I continui crash da te descritti sono solitamente abbinati alle schede NVIDIA di classe DirectX 10 e possono essere evitati: entrando nella sezione **Impostazioni 3D** del pannello di controllo dei driver, impostando su 0 il numero massimo di frame pre-renderizzati. L'assenza di opzioni nel menu iniziale, invece, è aggirabile raggiungendo la cartella Steam\steamapps\common\la_noire e cancellando il file chiamato **Cases**. In seguito, bisogna entrare nelle proprietà del gioco proposte dal programma di Valve e, nel menu **File Locali**, verificare l'integrità della cache. In questo modo, il programma scanderà nuovamente il file in questione mostrandoti le opzioni correttamente. Sfrutto la tua lettera per rispondere anche a chi si è scontrato con l'errore **Failed to load 3dx9_43.dll**, evitabile scrivendo semplicemente **DirectX** con la versione disponibile nel download center di Microsoft all'indirizzo <http://tinyurl.com/83qjhs>

DRAGHI E BACCHI

X Le mie partite a Skyrim sono funestate da un lag continuo. In pratica, capita che il gioco si blocchi per alcuni secondi, oppure mi faccia camminare in una direzione per qualche istante, aggirandomi il mondo circostante solo in seguito. Il problema si presenta soprattutto nei centri abitati e rende i combattimenti quasi impossibili. Inoltre, i dialoghi sono spesso accompagnati da un rumore fastidioso che distorce le parole, nonostante abbia provveduto ad aggiornare i driver della mia scheda Realtek integrata.

Simmons

➔ Il primo difetto da te descritto è prodotto da un'errata rilevazione della RAM da parte del motore di gioco. Per far sì che il lag scompaia, sfruttando tutti i GB presenti nel sistema, è necessario aprire con il Blocco note il file **skyrim.ini** presente nella cartella **Documents\My Games\Skyrim** e aggiungere le linee **IntMemoryPageSize=100000** e **MaxMemoryPageSize=5000000** nella sezione intitolata **[Papyrus]**. Se la sezione è assente nel tuo file di configurazione, dovrai crearla inserendo il titolo tra parentesi quadre alla fine del documento. La distorsione dei dialoghi, invece, si risolve raggiungendo la sezione audio del Pannello di controllo e aprendo le proprietà degli altoparlanti collegati alle uscite Realtek. Nella scheda **Avanzate** appariranno i valori di risoluzione e quantizzazione dei suoni riprodotti in modalità condivisa, che dovranno essere



impostati su 24 bit e 44100 Hz. Gli appassionati della serie The Elder Scrolls ricorderanno come entrambi gli stratagemmi siano stati sfruttati in passato per Oblivion, segno che i motori Gamebryo e Creation non sono poi così distanti, a livello di codice e struttura interna.

ANCI RITAROTARIO

X Scordando uno dei vecchi numeri della rubrica, sono venuto a conoscenza della modalità SATA AHCI, che dovrebbe rendere la lettura dei dati dall'hard disk leggermente più veloce. Considerando che il tallone di Achille del mio PC è rappresentato proprio dai peschissimi caricamenti dei programmi, ho provato subito ad attivare la funzione nel BIOS, scoprendo che Windows non vuole saperne di avviarsi. Se non ripristino il vecchio IDE, infatti, non riesco a superare la schermata di caricamento del logo di Microsoft. Possiedo un Core 2 E8500 con 4 GB di DDR2 e una scheda madre P45 di MSI.

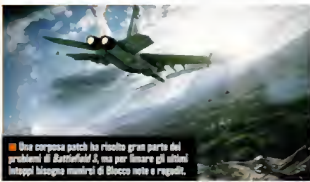
Sentinel

Solo per esperti Un campo ben curato

Gran parte dei bug che hanno accompagnato il debutto di Battlefield 3 su PC sono stati rapidamente risolti con l'arrivo di una corposa patch, contenente oltre un centinaio di correzioni, ritenute un momento del mouse fluido solo dopo aver impostato su 0.000000 le voci GStInput, Scheme0Sensitivity, GStInput, Scheme1Sensitivity e GStInput, Scheme2Sensitivity nel file PROF_SAVE.profiles presente nella cartella Document\Battlefield 3\settings. Gli interminabili tempi di caricamento sperimentati da alcuni giocatori possono essere evitati, invece, raggiungendo il registro di sistema e impostando il percorso delle voci GDFBinary

alcune schede NVIDIA, la disconnessione improvvisa dal server e altrettanti bilanciamenti sulla giocabilità. Ciononostante, ancora oggi molti utenti riescono a ottenere un momento del mouse fluido solo dopo aver impostato su 0.000000 le voci GStInput, Scheme0Sensitivity, GStInput, Scheme1Sensitivity e GStInput, Scheme2Sensitivity nel file PROF_SAVE.profiles presente nella cartella Document\Battlefield 3\settings. Gli interminabili tempi di caricamento sperimentati da alcuni giocatori possono essere evitati, invece, raggiungendo il registro di sistema e impostando il percorso delle voci GDFBinary

e InstallDir, presenti in HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\WOW6432Node\EA Games\W\Programmi (x86)\Origin\Games\Battlefield 3, mentre i possessori di VGA Asus devono disinstallare le utility Smart Doctor e Asus Gamer per evitare di incappare in un crash al termine di ogni partita. In alternativa, le due utility possono essere disinstallate dal menu Avvio dell'utilità msconfig, riavviando il sistema prima di lanciarsi nuovamente nella battaglia. Infine, un riavvio del router successivo alla prima esecuzione del gioco sembra risolvere i problemi di disconnessione riscontrati da alcuni utenti, soprattutto in presenza dei modelli di Netgear e Sitecom.



Una corposa patch ha risolto gran parte dei problemi di Battlefield 3, ma per insure gli ultimi intoppi bisogna monitorare di blocco note e registro.



Il mancato avvio del sistema operativo è prodotto da fatto che sia Vista, sia 7 disabilitano il driver AHCI se, durante l'installazione, non rilevano controller compatibili con tale modalità. Un'attivazione posticipata priva il sistema operativo dell'indispensabile controller IDE già riconosciuto, facendo letteralmente sparire gli hard disk durante il boot, ma l'impatto può essere superato anche senza lanciarsi in una impegnativa formattazione. Basta accedere al registro tramite l'utilità regedit, quindi raggiungere la sezione HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\Services\Msahci e selezionare con il tasto destro la voce Start. Impostando su 0 la voce Dati valore, riavviando il sistema e attivando l'AHCI nel BIOS, costringeremo Windows 7 a riattivare i driver appositi, che, però, funzioneranno a dovere solo dopo un ulteriore riavvio. La procedura per l'attivazione dell'AHCI sui PC muniti di Vista e XP è più complessa e parte dallo download dei driver Intel, contenuti nell'applicazione Rapid Storage Technology, ma anche nel file inf di installazione dei chipset, in versione a 32 o 64 bit. Una volta decompresso il contenuto di uno dei due pacchetti (tramite un programma quale 7zip), bisogna copiare il file iastore.sys nella cartella System32 di Windows, poi è

necessario copiare le linee di testo disponibili all'indirizzo www.arsenio.net/download/ich8-ahci.reg in un documento del blocco note che andrà rinominato in ahci.reg. Un doppio clic sul file in questione modificherà il registro di sistema e lo costringerà, dopo un riavvio e l'abilitazione della funzionalità in questione nel BIOS, a riconoscere nuovamente gli hard disk e a sfruttarli al massimo della loro capacità. Nell'utilizzo reale, l'AHCI offre un risparmio 10% in più di velocità rispetto all'IDE, ma, considerando che è integrato in tutti i chipset moderni, non sfruttarlo rimane comunque poco saggio.

ONDE CORTE



È possibile che il mio nuovo router D-Link 2740R non riesca a coprire i 15 metri che dividono la mia stanza dalla presa telefonica? Il segnale, ricevuto dall'antenna integrata nel mio notebook, è pari a solo due tacche e spesso scompare durante la navigazione, rendendo le partite online pura utopia. Curiosamente, il segnale sembra raggiungere l'esterno della casa, tanto da essere rilevato, sul mio cellulare, anche a una trentina di metri di distanza.

Giacomo



A determinare la portata di un segnale Wi-Fi in un'abitazione

non è tanto la distanza, quanto la presenza di pareti più o meno spesse. Quelle di cemento armato, attraversate da sbarre in acciaio, producono una discreta schermatura, mentre le inferiori dei balconi si trasformano in gabbie di Faraday capaci di fermare anche il più potente dei router casalinghi. Considerando che il segnale lascia le tre antenne del tuo router e si irradia a "cambella" in tutte le direzioni, i risultati migliori li otterrai posizionando alla medesima altezza del PC o, perlomeno, il più lontano possibile dal pavimento. Se il laptop è solitamente posto nella stessa posizione, potresti optare per un'antenna direzionale come la D-Link 24-0600, capace di indirizzare il segnale per una trentina di metri con un guadagno decisamente superiore. Infine, se proprio non c'è modo di attraversare le pareti, non posso che consigliarti l'acquisto di un range extender che, una volta agganciata la Wi-Fi a metà strada tra il PC e il router, può replicare le impostazioni di connessione estendendo il segnale anche alla tua camera. L'alternativa più costosa ed efficace passa, invece, dall'utilizzo dei dispositivi powerline, collegabili via cavo al router e capaci di portare il segnale in tutta la casa sfruttando i cavi elettrici. Un modello come il D-Link W370AV dovrebbe essere adatto ai tuoi scopi.



SOS Rapido Risposte brevi

Quando tento di lanciare Il Signore degli Anelli: La Guerra Del Nord sul mio nuovissimo AMD FX-6100, le schermate blu di crash completo del sistema appaiono senza indugio. Dovendo, oltre alla già citata CPU, una scheda madre Gigabyte 990XA-UD3 e 8 GB di DDR3 G.Skill a 1.866 MHz.

Davide

Il problema è stato ufficialmente riconosciuto dalla stessa AMD che, in collaborazione con Asus, Asrock, MSI e Gigabyte ha inserito nella pagina <http://support.amd.com/us/kb/articles/Pages/STEAMGamesonAMDfxplatforms.aspx> dei BIOS appositamente aggiornati. In realtà, però, il file più adatto alla tua motherboard risiede all'indirizzo http://it.gigabyte.com/products/pagelmbga-990xa-ud3rev_10/download/bios sotto forma del firmware F9, datato 13 ottobre e capace non solo di assicurare il funzionamento del gioco in questione, ma anche quello di molti altri titoli acquistati tramite Steam.

La mia copia di Might and Magic Heroes VI crasha ogni volta che tento la terza campagna, chiamata Heaven. In pratica, quando muovo il mio Naga verso il cancello iniziale, mi scontro con un blocco totale del programma.

Adam

Se la patch 1.1.1 non ha risolto il problema, dovrai armarti di pazienza. Sembra, infatti, che il bug sia aggirabile solo aspettando che il cavaliere davanti al cancello in questione si sposti dalla sua posizione, puntando verso nord. Nei forum dedicati al gioco, alcuni utenti

L'unica mossa per far cooperare Nani e Bulwark consiste nell'appellarsi i BIOS della motherboard 800 di AMD.



consigliano di costruire l'edificio utile a rendere visibili alcune parti della mappa, in modo da tenere sotto controllo il cancello in ogni istante.

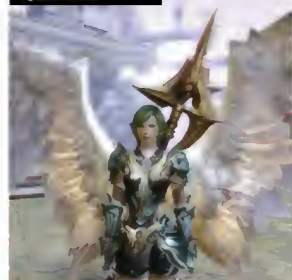
Possiedo un vecchio PC munito di Athlon XP 3200+ con Radeon 9800, che speravo di poter utilizzare per eseguire il MMORPG Aion. Quando tento di lanciarlo, però, mi ritrovo davanti a un errore relativo all'assenza delle istruzioni SSE2.

Azeroth

Purtroppo, il tuo Athlon XP 3200+ un Barton basato su socket A e operante a 2,3 GHz, non può

in nessun modo eseguire il motore Crytek scelto dagli sviluppatori di Aion, che nelle specifiche minime del loro gioco indicano bene la necessità di un processore ad almeno 2,8 GHz con istruzioni SSE2, presenti nei vecchi Pentium, ma non nella tua CPU. Non posso che consigliarti di aggiornare il PC scegliendo tra i componenti suggeriti nel nostro Sistema giusto o, se vuoi ridurre al minimo i costi di upgrade, di puntare almeno sulle APU AMD della famiglia A6 che, integrando 4 core e un Radeon 6310, riescono a eseguire degnamente tutti i MMORPG più diffusi, se si ha l'accortezza di non eccedere con il livello di dettaglio.

Aion, basato sul motore di Crytek, richiede una CPU recente per essere eseguita come si deve.



Nel recente episodio di Might and Magic, un cavaliere bastardo ha la capacità di cangiare l'intera natura di gioco.

Come capire quali giochi sono degni dei nostri risparmi

Come proviamo i giochi

GMC prova soltanto giochi completi e Solid. Meglio non ritoccare la scatola, oppure possiamo proporre la versione inglese di un gioco che non è tradotto, ma si tratta sempre di versioni complete.

Proviamo ogni gioco almeno tre o quattro giorni prima di dare un giudizio e scrivere il pezzo. Se poi il titolo è particolarmente interessante, cerchiamo sempre di completarlo, così da offrire un resoconto ancora più completo e dettagliato.

A GMC abbiamo almeno un paio di esperti per ogni genere, e assegniamo la prova di un titolo solo a chi conosce a fondo quella particolare tipologia di videogiochi.

Le loro opinioni sono le nostre

I titoli che vedremo nelle pagine di Giochi per il Mio Computer sono assegnati con severità: se un gioco è brutto o poco giocabile, non avrà la sufficienza. Se un titolo merita l'etichetta di "Gioco del Mese" o "Consigliato", potremo star certi che si tratta di un ottimo prodotto.

Giudichiamo ogni gioco per quello che offre: nel caso di uno sparatore 3D, sarà fondamentale verificare l'ampiezza, l'ampiezza su Internet e velocità su un computer dotato della migliore scheda 3D, mentre di un titolo di strategia sulla Seconda Guerra Mondiale, sarà più importante verificare l'accuratezza storica. Nelle simulazioni controlleremo che le prestazioni dei mezzi siano fedeli alla realtà.



GIOCO DEL MESE
Un prodotto che merita il "Gioco del Mese" è un titolo che non solo è di qualità, ma che ha anche una buona accoglienza. Tutti i giochi che ricevono questo premio di distinzione sono raccomandati a "scelta libera".



GIOCO CONSIGLIATO
I titoli che ricevono un voto tra 8 e 10 possono diventare "Giochi Consigliati", ma è necessario che abbiano la qualità per diventare delle pietre di paragone per i giochi future.



UN VERO AFFARE!
Un prodotto che merita un "Un Vero Affare" è un titolo che non solo è di qualità, ma che ha anche una buona accoglienza. Tutti i giochi che ricevono questo premio di distinzione sono raccomandati a "scelta libera".



IMPORTAZIONE PARALLELA
Non sempre i titoli importati trovano la stessa accoglienza del mercato italiano. Con questo simbolo vogliamo indicare i titoli importati da Internet e in importazione parallela.

La pagella di GMC

Come assegniamo i voti nelle recensioni

Per giocare i giochi che proviamo per noi, abbiamo bisogno di almeno un computer di medio livello. Invece, ogni gioco è distribuito da un venditore. Noi, come recensori, cerchiamo di dare un giudizio su come il gioco si comporta su un computer di medio livello. Invece, ogni gioco è distribuito da un venditore. Noi, come recensori, cerchiamo di dare un giudizio su come il gioco si comporta su un computer di medio livello.

Il numero della sufficienza nel caso dei giochi di medio livello, non è un giudizio su come il gioco si comporta su un computer di medio livello. Invece, ogni gioco è distribuito da un venditore. Noi, come recensori, cerchiamo di dare un giudizio su come il gioco si comporta su un computer di medio livello.

Girerai sul vostro computer?

Come funziona i giochi si viene configurano

Sembra, è difficile capire, da tempo i requisiti tecnici per la configurazione. Invece, ogni gioco è distribuito da un venditore. Noi, come recensori, cerchiamo di dare un giudizio su come il gioco si comporta su un computer di medio livello. Invece, ogni gioco è distribuito da un venditore. Noi, come recensori, cerchiamo di dare un giudizio su come il gioco si comporta su un computer di medio livello.

Il numero della sufficienza nel caso dei giochi di medio livello, non è un giudizio su come il gioco si comporta su un computer di medio livello. Invece, ogni gioco è distribuito da un venditore. Noi, come recensori, cerchiamo di dare un giudizio su come il gioco si comporta su un computer di medio livello.

ANALISI TECNICA

LEGENDA: ☐ Tecnicamente impossibile ☐ Sconsigliato ☐ Accettabile ☐ Ottimale

EndWar non vanta un motore grafico particolarmente all'avanguardia: pur piacevole, non spinge al limite l'hardware su cui gira, tanto che, indipendentemente dalla configurazione, non si potranno superare i 30 FPS. In questo tipo di gioco, però, tale limite non si rivela un problema, e anche nei casi in cui il secondo settore questo valore, non si avvertono evidenti rallentamenti. Il processore non viene messo alle strette e se il vostro PC è equipaggiato con un dual core condiviso da 1 GB di RAM (meglio 2 GB, se giocati in ambiente Windows Vista), sarete a posto. È necessario più attenzione per la scheda video: una Radeon 3870 o una GeForce 8800 GT sono sufficienti, a patto di non salire oltre i 1280x1024 con la risoluzione e di tenere disattivo l'AntiAliasing.



La redazione di GMC, per le sue prove, utilizza un PC acer Predator Trooper



The Elder Scrolls V: Skyrim

LE PROVE DI QUESTO MESE

- The Elder Scrolls V: Skyrim 46
- Batman: Arkham City..... 54
- Assassin's Creed Revelations..... 60
- L.A. Noire: Edizione Completa 66
- Saints Row: The Third..... 70
- Need for Speed: The Run..... 74
- Off-Road Drive..... 76
- Race Injection 78
- Dead Island: Bloodbath Arena..... 79
- Dungeon Defenders..... 80
- Sengoku..... 82
- A Game of Thrones: Genesis..... 84
- Total War: Shogun 2 Rise of the Samurai..... 85
- Anno 2070..... 86
- Cities XL 2012..... 88
- The Sims 3 Animals & Co. 89
- Jurassic Park: The Game..... 90
- Cthulhu Saves the World..... 91
- Giochiamo spendendo poco
- Sniper Ghost Warrior Edizione Oro 92



pag. 46



pag. 70



pag. 84



pag. 89



pag. 91

Chi prova i giochi a GMC

Per le prove dei giochi, GMC si affida a uno staff d'eccezione, che include i migliori esperti del settore. Scopriamoli insieme chi si nasconde dietro le pagine della vostra rivista preferita.



ALBERTO FALCO
Specializzato in FPS e in giochi di strategia. È il diavolo nel cuscino: le sue recensioni sul Golem sono state la base per la nostra rivista preferita.



ANTONIO COLUCCI
Specializzato in Avventura e in giochi di strategia. È il diavolo nel cuscino: le sue recensioni sul Golem sono state la base per la nostra rivista preferita.



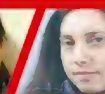
MOSSI VIRO
Specializzato in FPS e in giochi di strategia. È il diavolo nel cuscino: le sue recensioni sul Golem sono state la base per la nostra rivista preferita.



RAFFAELLO BUSCONI
Specializzato in FPS e in giochi di strategia. È il diavolo nel cuscino: le sue recensioni sul Golem sono state la base per la nostra rivista preferita.



SIMONA MAINARDI
Specializzata in FPS e in giochi di strategia. È il diavolo nel cuscino: le sue recensioni sul Golem sono state la base per la nostra rivista preferita.



ELISA LANZA
Specializzata in FPS e in giochi di strategia. È il diavolo nel cuscino: le sue recensioni sul Golem sono state la base per la nostra rivista preferita.



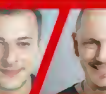
VINCENZO BRESTA
Specializzato in FPS e in giochi di strategia. È il diavolo nel cuscino: le sue recensioni sul Golem sono state la base per la nostra rivista preferita.



LUCA PATRIZI
Specializzato in FPS e in giochi di strategia. È il diavolo nel cuscino: le sue recensioni sul Golem sono state la base per la nostra rivista preferita.



ALESSANDRO GALLI
Specializzato in FPS e in giochi di strategia. È il diavolo nel cuscino: le sue recensioni sul Golem sono state la base per la nostra rivista preferita.



FABIO BORTOLOTTI
Specializzato in FPS e in giochi di strategia. È il diavolo nel cuscino: le sue recensioni sul Golem sono state la base per la nostra rivista preferita.



CLAUDIO CHIANESI
Specializzato in FPS e in giochi di strategia. È il diavolo nel cuscino: le sue recensioni sul Golem sono state la base per la nostra rivista preferita.



PRINCE SKALI
Specializzato in FPS e in giochi di strategia. È il diavolo nel cuscino: le sue recensioni sul Golem sono state la base per la nostra rivista preferita.



ROBERTO CAMIANA
Specializzato in FPS e in giochi di strategia. È il diavolo nel cuscino: le sue recensioni sul Golem sono state la base per la nostra rivista preferita.



STEAM
50 Steam
Achievement
ACHIEVEMENT

GENERE: GIOCO DI RUOLO

THE ELDER SCROLLS V SKYRIM

Il nuovo capitolo di una delle più amate saghe di GdR per PC ci porta nelle terre innevate dei Nord!

IN ITALIANO

Skrym gode di una traduzione completa in italiano, sia per quei che riguarda i testi, sia per il parlato, il lavoro di localizzazione è senz'altro apprezzabile, a differenza di quello, decisamente scarso, del capitolo precedente Oblivion. Tramite il client di Steam, comunque, è possibile cambiare la lingua in ogni momento.

QUELLA che va sotto il nome di *The Elder Scrolls* è tra le più antiche e celebri serie di giochi di ruolo per PC.

Nata nel 1994 (il primo titolo è *Arena*) e partita abbastanza in sordina, questa saga ha avuto un momento decisivo di crescita con la pubblicazione, nel 2002, del



ACHIEVEMENT

Skyrim offre agli appassionati di achievement la possibilità di collezionare 50 obiettivi di Steam. Questi ultimi, così come il gioco, più che difficili sono lunghi da ottenere, visto che richiedono il completamento di un tot di quest specifiche, le scalate alle varie glorie e altro ancora.

ATTIVAZIONE

VIA STEAM
Il gioco si appoggia alla piattaforma di digital delivery Steam di Valve: è quindi necessario disporre di un account Steam e di una connessione Internet per il primo avvio. In seguito, è possibile giocare offline.

caratteristica che la distingue, fin dalle origini, da tutte le altre saghe di GdR per computer: l'estrema libertà di movimento concessa al giocatore.

Ciascun capitolo, ambientato in una regione più o meno vasta dell'impero fantasy di Tamriel, consente l'esplorazione palmo a palmo del territorio rappresentato, attraverso villaggi, grotte, pianure, montagne, città, fiumi e mari. L'avatar del giocatore può concentrarsi sulla trama principale ma anche ignorarla e dedicarsi alle attività più

"Anche se lo scheletro della giocabilità è classico, non mancano le novità"

disparare, la caccia, il commercio, l'alchimia, la raccolta di libri, la scalata a una delle "gilde", l'acquisto o la costruzione di una casa... all'insegna della messa al bando quasi totale dell'astrazione, nel senso che le attività menzionate sopra sono rappresentate direttamente nel gioco. Quest'ultimo ci mette dunque davanti a una sorta di realtà parallela, che dà l'impressione di esistere e di vivere indipendentemente dalle azioni compiute dal giocatore. Non stupisce, quindi, che i vari capitoli della serie *TES* siano diventati col tempo quasi sinonimi di "free

■ Pur non essendo all'avanguardia, il sistema grafico di Stylus è piacevole e suggestivo.

NUOVO, MA NON TROPPO

In passato, Bethesda affermava con orgoglio di iniziare ogni suo nuovo progetto da zero. Ebbene, dall'uscita di Oblivion non è più così, dato che tutti i prodotti successivi si sono basati sul medesimo motore di gioco, il Gamebryo. Anche se gli annunci relativi a Skyrim proclamavano che avrebbe sfoggiato un motore completamente nuovo, il Creation Engine, già dopo qualche ora di gioco risulta evidente che siamo di fronte a una versione riveduta e corretta del Gamebryo, di cui persistono pregi e difetti. Tra i primi va annoverata la capacità di evocare paesaggi eccezionali, che in Skyrim vengono portati in trionfo anche da una direzione artistica di grande pregio; tra i secondi va indicata la persistente debolezza delle texture, che nella cronaca su alcuni sistemi e gli scatti che compaiono quando nuovi elementi del paesaggio vengono caricati in memoria.



roaming", ossia di quella tipologia di gioco che fa dell'esplorazione libera e della libertà di movimento le proprie cifre stilistiche maggiori.

Skyrim si inserisce perfettamente all'interno di questa tradizione e, anzi, la rafforza in molti punti, configurandosi come un nuovo grande capolavoro, capace di porsi quale pietra miliare nella definizione del suo sotto-genere particolare.

Come il titolo stesso lascia intendere, questo nuovo capitolo della saga è ambientato nella provincia settentrionale dell'impero, Skyrim appunto, territorio d'origine dei fieri e combattivi Nord, una delle dieci razze giocabili offerte dalla serie. I paesaggi che circonda il nostro personaggio saranno in prevalenza montagnosi e innevati, anche se il territorio è stato costruito



CONVERSAZIONI DINAMICHE

In *Stylism* i dialoghi sono visualizzati in maniera completamente diversa rispetto ai passati episodi della serie: cliccando su un Personaggio Non Giocante, questi ci si rivolgerà continuando l'attività che lo impegna, semplicemente orientando il volto verso il nostro personaggio. Il gioco è così fatto da non permettere mai che un personaggio si presenti in Obliqua, dunque, e soprattutto niente più "congelamento" artefatto del mondo finché si svolge la conversazione. Molti personaggi dicono semplicemente una frase cui è impossibile ribattere, altri, invece, consentono di interrogare il personaggio più volte, e di ottenere, come in passato, ma in maniera più tradizionale, ossia scegliendo una risposta in un elenco. Numerose missioni permettono, attraverso il dialogo, di portare avanti in un'altra, in un modo piuttosto che in un altro, e in alcune circostanze è anche possibile utilizzare la tecnica di persuasione o di intimidazione.



con grande attenzione per la varietà e la caratterizzazione delle differenti ambientazioni. Se il mondo di gioco di *Oblivion* era in gran parte concretizzato come una distesa pianeggiante di prati e foreste dove si poteva spaziare in tutte le direzioni, in *Skyrim* ci orienteremo tra vallate, canyon scoscesi, irti pendii e argogolate mulattiere, che spesso ci costringeranno a compiere lunghi giri per raggiungere un obiettivo apparentemente a portata di mano.

Come da tradizione della serie, l'avventura inizia con il nostro alter ego prigioniero per motivi non spiegati: i titoli di testa scorrono su una cinematografica sequenza

ANALISI TECNICA **LEGENDA:** ■ Tecnicamente impossibile ■ Sconsigliato ■ Accettabile ■ Ottimale

[illegible]

che ci mette subito nei panni del protagonista, seduto insieme ad altri prigionieri su un carro diretto nella cittadina di Helgen, dove lo attende il patibolo che metterà miseramente fine alla sua vita. Ma la svolta è dietro l'angolo: proprio quando il collo del nostro eroe sta per incontrare la fredda lama del boia, un boato scuote il cielo, la stessa Helgen e tutti gli astanti alla macabra esecuzione. Un enorme drago attacca la cittadina, seminando il terrore e una generale confusione di cui, naturalmente, approfitta subito il nostro personaggio.

Dalla fuga dalla distruzione seminata dal drago al pretesto per un accurato "tutorial", che spiega le componenti essenziali della giocabilità di *Skyrim*. Anche se lo sviluppo di *Skyrim* è di tipo "classico" è piuttosto classico, non mancano le novità sulle quali val la pena indugiare. Il gioco supporta, come da tradizione a partire da *Morrowind*, due differenti visuali: in prima persona, ottima per chi vuole un'identificazione totale con il personaggio, e in terza persona, ideale per chi preferisce avere una visione più globale del momento e ammirare in tutto il suo splendore l'aspetto dell'eroe. Selezionando quest'ultima visuale, è possibile regolare lo zoom in maniera molto libera, allontanandolo notevolmente dal personaggio e trasformandolo in un vero e proprio telescopio, in stile *Baldur's Gate* (anche se, comunque, la telecamera resta

sempre centrata sull'eroe e non può andare oltre gli ostacoli che lo circondano, come i muri di una casa o le pareti di una grotta). Il mouse regola la direzione dello sguardo, mentre il movimento è gestito dai tasti numerici e dalle frecce. Così, come in passato, scegliere tra corse e camminata a scatti premendo la barra spaziatrice, mentre una novità rappresentata dallo "sprint", ossia la possibilità di effettuare, a spese della stamina, un veloce scatto in avanti, magari per sfuggire a un nemico poco più che un ostacolo.

L'interazione col mondo avviene, di default, tramite il tasto E: inquadrando un Personaggio Non Giocatore partirà un dialogo; se, invece, si punta un oggetto, questo verrà raccolto o esaminato, mentre inquadrando una porta, verrà aperta una nuova area. I tasti del mouse gestiscono il combattimento, e qui le cose vanno un po' approfondite, perché le risorse rispetto al passato non mancano. Bethesda ha agito con l'idea di separare completamente le due mani del personaggio, rendendolo più preciso e reattivo. In pratica, collegando appunto, nel caso dell'interfaccia per PC, ai due tasti del mouse - il tasto sinistro governa la mano sinistra, quello destro la mano destra. Se il giocatore decide di far impugnare al suo alter ego un'arma a mano e uno scudo, o un'arma a due mani, il mouse in passato, col tasto sinistro si manteneva fidenti, con il tasto destro si manovra

ALCHIMIA
Il sistema alchemico è stato profondamente rivisto rispetto a quello presente in *Obblivi*. Ora gli effetti degli ingredienti vanno rivisitati solo testando direttamente l'ingrediente (ossia mangiandolo), cosa che peraltro rivela solo il primo effetto), eppure attraverso tentativi di combinazione casuali, è sempre possibile, però, acclitarare o leggere sui libri alcune ricette, anzi da andare a colpo sicuro. Va sottolineato che se le posizioni possono essere trovate solo nell'apposita postazione, e non ovunque come in passato.

L'EROE MINATORE
Un comparto completamente nuovo per la serie quello dedicato alla creazione di armi cariche. Il nostro eroe può procurarsi personalmente il metallo prezioso necessario, trasformarlo in lingotti e utilizzare una forgiatura per realizzare spade, armature e anche preziosi oggetti d'oreficeria. È anche possibile potenziare gli anni già in nostro possesso, rendendole ancora più efficaci.

NUOVI NELL'OMBRA

Il campo "stealth" di Skyrim è simile a quanto già visto in Oblivion: con il tasto CTR si può attivare la modalità furtiva, e un'isola a forma di scudo ci dirà quando il nostro personaggio è visibile e quando, invece, è invisibile. Una grande novità è il fatto che ora le guardie non conoscono immediatamente le quattro parti del mondo: la nostra fedina penale: se siamo ricercati in una città, potremo rifugiarsi in un'altra e saremo al sicuro.

LA "RADIANT STORY"

La creazione delle missioni, in Skyrim, non segue sempre una sceneggiatura predefinita. Il gioco può cambiare automaticamente alcuni aspetti in base alle circostanze: se riceviamo un incarico da un personaggio che subito dopo muore, potremo magari ottenere la ricompensa pattuita dalla madre di quel personaggio. E quando avremo terminato la "storia" di una città, potremo invece per la stessa storia incarichi generali casualmente. Il sistema che Bethesda chiama "Radiant Story", è sembra che funzioni bene.

NEVE DINAMICA

Bethesda ha lavorato molto, in sede di integrazione, la "neve dinamica" che Skyrim avrebbe mostrato in realtà, gli effetti visivi, per prevedere, con maggiore precisione, come si comportano le nevi in Oblivion, ossia "disappears" sullo schermo (con l'effetto paradosso che piovano e nevica anche nelle aree coperte non separate dal mondo di gioco principale). L'unico elemento dinamico è che alcune texture diventeranno più bianche in presenza di nevicata.



I luoghi visibili da lontano possono quasi sempre anche essere raggiunti.



La neve è affascinante, ma non è mai davvero laida.

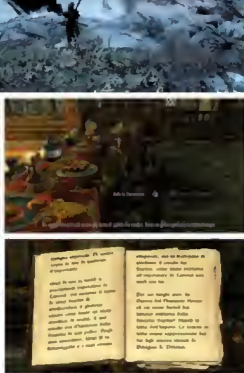
Tenendo premuto il tasto di attacco per qualche istante, si menerà un colpo "caricato" e sensibile più potente, che però comporterà il consumo di stamina. Ora, però, è anche possibile brandire due armi a una mano: se il giocatore effettua questa scelta, potrà controllare le armi in maniera indipendente, anche se purtroppo gli verrà preclusa la possibilità di parare. Con gli incantesimi vale la stessa regola: se ne può assegnare una alla mano destra e una alla sinistra, e controllarli in modo indipendente; oppure assegnare lo stesso incantesimo a entrambe le mani, ottenendo una versione più forte del medesimo.

Complessivamente, il sistema risulta duttile e interessante, anche se richiede un certo tempo per essere padroneggiato al meglio. L'assenza di qualche volta danno localizzato e una filosofia di fondo basata ancora sul sistema forse ormai superato dei punti feriti, unito a una concretizzazione a video fondata unicamente su generiche collisioni accompagnate da altrettanto generici schizzi di sangue, possono far storcere il naso. In effetti, gli scontri col nemico, in Skyrim, entusiasmano non tanto in sé, ma soprattutto in quanto parte di un disegno più ampio. Le variabili in gioco, comunque, sono numerose e dipendono in larga misura, come in ogni buon GdR, dalle caratteristiche del personaggio, più che dall'abilità

del giocatore che lo controlla. Il sistema di gestione del nostro alter ego è forse la sezione in cui Bethesda ha agito con piglio più fortemente innovatore, non mancando di scatenare qualche perplessità in seno alla comunità di appassionati. Sono completamente scomparse le caratteristiche di base del personaggio (forza, costituzione, eccetera) su cui sono sempre stati basati gli eroi del mondo di *The Elder Scrolls*: ora ciascuna creatura è definita da tre

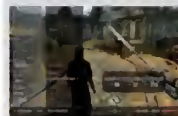
"I talenti sono un'aggiunta completamente nuova"

sole variabili fondamentali, ossia la salute, la stamina e la magicka. In compenso, sono state molto approfondite le abilità, che come da tradizione della serie possono essere apprese e migliorate attraverso l'uso costante o l'addestramento. Ce ne sono in totale 18, 6 per ciascun ambito: arti della guerra, arti magiche, arti del sotterfugio. Ciascuna abilità è definita da una scala che va da 1 a 100: se, per esempio, il nostro personaggio userà spesso un'arma a due mani, la sua abilità relativa crescerà costantemente; quando avremo aumentato una combinazione qualsiasi di dieci

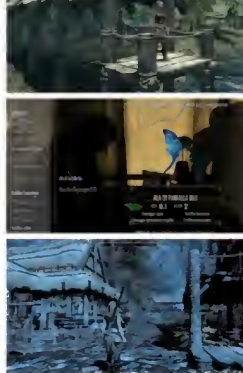


INTERFACCIA MACCHINOSA

La gestione e la personalizzazione del protagonista avvengono per mezzo di schermate che possono essere richiamate a partire dalla pressione del tasto TAB. Il punto maggiormente dolente di Skyrim è, forse, proprio la sua interfaccia, che è stata chiaramente pensata per il pal dei console. L'inventivo è un elenco a scorrimento che consente di filtrare gli oggetti per categorie, ma che si presenta fin da subito come ben poco intuitivo rispetto a quanto già visto in *Morrowind* e perfino in *Oblivion*, che pure era stato oggetto di parecchie critiche, e a ben poco vale come contraltare il fatto che ogni oggetto abbia la sua rappresentazione in tre dimensioni completamente ruotabile, una scicheria che i più delle volte resta fine a se stessa. Qualcosa di molto simile può essere detto a proposito delle mappe: il fatto che un sistema di mappatura dei "preferiti" consenta di brandire o attivare in pochi istanti qualsiasi oggetto o potere ripaga solo in parte del problema, che speriamo venga affrontato quanto prima dalla comunità attraverso i Mod.

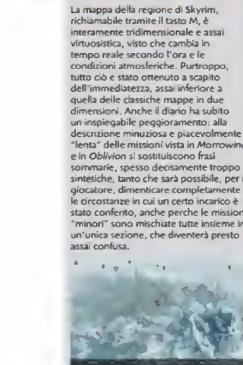


abilità, il nostro alter ego crescerà di livello. A quel punto, dovremo anzitutto decidere se aumentare salute, magicka o stamina (quest'ultima aumenta anche il peso trasportabile); e poi dovremo, soprattutto, decidere quali nuovi



MAPPA E DIARIO

La mappa della regione di Skyrim, richiamabile tramite il tasto M, è interamente tridimensionale e assai virtuosistica, visto che cambia in tempo reale secondo l'ora e le condizioni atmosferiche. Purtroppo, tutto ciò è stato ottenuto a scapito dell'immediatezza, assai inferiore a quella delle classiche mappe in due dimensioni. Anche il diario ha subito un inspiegabile peggioramento: alla descrizione minuziosa e piacevolmente "lenta" delle missioni viste in *Morrowind* e in *Oblivion* si sostituiscono frasi sommarie, spesso decisamente troppo sintetiche, tanto che sarà possibile, per il giocatore, dimenticare completamente le circostanze in cui un certo incarico è stato conferito, anche perché le missioni "minori" sono mischiate tutte insieme in un'unica sezione, che diventerà presto assai confusa.



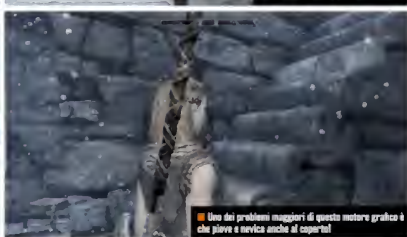
"talento" ("perk") apprendere o approfondire. I talenti sono un'aggiunta completamente nuova e contribuiscono in maniera decisiva a caratterizzare il nostro personaggio: ciascuna abilità ha un albero di perk, visualizzato nell'apposita schermata come una sorta di costellazione, che si apre man mano che l'eroe diventa più potente nell'abilità stessa. I talenti possono avere gli effetti più diversi: alcuni, sono passivi e si limitano, per esempio, ad aumentare i danni fatti

COMPAGNI DI VIAGGIO

Durante la nostra peregrinazione, incontreremo spesso personaggi arruolabili, a volte gratuitamente, in altri casi dietro compenso. Potremo dar loro ordini rudimentali, funzionali, per esempio, farli combattere al nostro fianco, farli aspettare da qualche parte, o chieder loro di trasportare gli oggetti più pesanti al posto nostro.



La neve "dinamica" non sembra funzionare come dovrebbe...



Uno dei problemi maggiori di questo motore grafico è che piove e nevica anche al soprallo.

da un certo tipo di arma o a rendere più potenti le posizioni; altri, invece, rendono disponibili mosse e colpi aggiuntivi, che possono per esempio paralizzare o decapitare il nemico. Il gioco ha un livello massimo teorico molto elevato (75), ma se uniamo la lentezza con cui si ottengono i livelli più alti al fatto che molti talenti hanno più di un grado di apprendimento, ci rendiamo conto che risulterà impossibile, in una singola partita, rendere il nostro eroe un "tuffatore" (cosa che, invece, era possibile, e oggetto di critica spesso feroce, nei titoli precedenti della saga). Dovremo decidere in cosa specializzarlo ed evitare di disperdere i talenti tra tante abilità, così da scongiurare la modellazione di un personaggio mediocre in tutto e abissimo in nulla.

In generale, la volontà degli autori di rinfrescare un po' le modalità di gioco va senz'altro apprezzata, tuttavia, non siamo certi che togliere completamente di mezzo le caratteristiche del personaggio sia stata una buona idea. E senz'altro vero che i meccanismi per aumentare erano, in *Morrowind* e *Oblivion*, del tutto illogici, ma pensiamo si sarebbe potuto risolvere il problema in modo meno radicale, se non altro per mantenere una certa coerenza di fondo ed evitare inconsistenze come, per esempio, il fatto che in *Skyrim* due razze teoricamente agli

antipodi si differenziano solamente per un diverso livello di partenza di qualche abilità, differenza che svanisce rapidamente nell'arco delle numerose ore in cui si sviluppa una partita. È inspiegabile anche la scomparsa della scelta del segno zodiacale, che pure era strettamente connessa con l'ambientazione. Tutte queste semplificazioni non danneggiano, globalmente, l'esperienza di gioco, ma lasciano addosso la sensazione che si tratti di una sorta di scelta a patto non richiesta con tanta parte del popolo dei giocatori meno esperti, magari privi di esperienza nei giochi di ruolo per computer: eppure, il successo planetario di *Oblivion*, anche tra giocatori di questo tipo, avrebbe dovuto fugare ogni preoccupazione al riguardo.

Una volta compresi e padroneggiati i meccanismi di gestione e di controllo del personaggio, potremo finalmente immergerci nel magico mondo in cui prendono forma le terre innestate di Skyrim. La struttura narrativa del gioco, che si articola in missioni di tipo diverso, generalmente indipendenti l'una dall'altra, è un altro degli aspetti su cui si è chiaramente concentrata l'attenzione degli sviluppatori, visto che *Oblivion*, da questo punto di vista, era stato oggetto di critica, soprattutto per l'impressione di separazione totale e affrettata tra le varie sotto-trame, nonché tra queste

L'ERGO

Come in *Oblivion*, anche in *Skyrim* è possibile acquistare casa in ciascuna delle dieci prefetture. Pur essendo molto costosa, in caso rappresentino un bel vantaggio, in quanto fanno da punto di riferimento per l'unico luogo dove si può dormire notturno. Ogni casa deve poi essere arredata adeguatamente, e le più grandi offrono anche protezione per l'alchimia o l'addestramento. Il gioco offre al nostro eroe anche la possibilità... di sposarsi.

DAEDRA

Naturalmente, le *Skyrim* non potevano mancare i nastri del Daedra, le "divinità" al di là del mondo. Sparsi nelle remote delle montagne, questi luoghi di perenne oscurità di entrare in contatto diretto con i principi dei Daedra, e ottenere da loro missioni spesso del tutto improbabili, ma portatrici di ricche ricompense.

INCANTAMENTO

Anche in *Skyrim* è consentito tramite un apposito menu in cui prendono forma le terre innestate di Skyrim. La struttura narrativa del gioco, che si articola in missioni di tipo diverso, generalmente indipendenti l'una dall'altra, è un altro degli aspetti su cui si è chiaramente concentrata l'attenzione degli sviluppatori, visto che *Oblivion*, da questo punto di vista, era stato oggetto di critica, soprattutto per l'impressione di separazione totale e affrettata tra le varie sotto-trame, nonché tra queste

UCCIONI NORDICI
Un altro comparto completamente nuovo introdotto da Skyrim è quello della cucina. Attivando un'apoteosi postazione, il nostro eroe potrà combinare gli ingredienti sparsi per il mondo in pietanze verdissime, dotate talvolta di effetti in grado di rivaleggiare con quelli delle pozioni. Peccato che i programmatori non abbiano pensato di inserire un'opzione per rendere obliquo il nutrimento del protagonista: avrebbe reso tutto ancora più realistico.

IL PIACERE DELLA LETTURA
Uno degli elementi cardine della serie TES è la grande quantità di libri lunghi e interessanti sparsi nel mondo di gioco. Skyrim non fa eccezione, riservando gran parte dei testi dei titoli passati e decine di opere inedite. E c'è un interessante novità: le case hanno scaffali pensati appositamente per i volumi. Dove questi ultimi verranno disposti in ordine automaticamente.

IL SISTEMA DI LIVELLI ANCHE
Uno degli elementi più fortemente criticati in Oblivion era la regolazione automatica del livello del nemico su quello del giocatore, adeguata in maniera esplicita da un'interfaccia da scegliere tra le opzioni "seguire" o "mantenere". In Skyrim la cosa viene cambiata: alcune armi, come quelle più leggere, sono ancora "blessate", ma tutte altre, quindi riservate a personaggi potenti.



Il drago non è più in grado di volare, ma è ancora più letale.



La gestione delle linee dell'orizzonte è sempre perfetta.

LE CITTÀ NORDICHE

Nelle nostre peregrinazioni per Skyrim incontreremo, oltre che in decine di piccoli villaggi, in cinque grandi città, ciascuna caratterizzata in maniera particolare. Le curiosità e le missioni che ciascuna di esse contiene sono tante e tali, che basterebbero da sole per riempire un intero gioco. La prima città che incontreremo è Whiterun, abbarbicata su una collinetta e sede dell'antico padiglione dei Conspiri, circondata dalle distese selvagge della tundra. A nord gioca Solitude, città portuale sede del collegio dei bardi. A ovest si trova Markarth, imponente nella sua mole di pietra dremor.



Windhelm, sede dell'Accademia dei maghi, e Riften giacciono invece a est, nei pressi del confine con Morrowind. In linguaggio dracónico, che potrà poi utilizzare sotto forma di "urli" assorbendo le anime dei dragli uccisi in combattimento. Concretamente, ogni drago ucciso consente di sbloccare una parola già appresa; queste ultime, a loro volta, possono essere combinate in "frasi" dagli effetti sempre più edulanti. Lanciare un "urlo" dracónico nel bel mezzo di un combattimento può cambiare in un istante le sorti del medesimo, ma i sono "urli" che tornano utili anche in altre occasioni: uno, per esempio,

"I dragli sono stati realizzati in modo per certi versi sorprendente"

rende temporaneamente invulnerabile il nostro personaggio, consentendogli di buttarsi dai dirupi e di abbreviare così i suoi spostamenti. Gli urli non consumano magia come gli incantesimi, ma dopo avere lanciato uno è necessario attendere lunghi istanti prima di poterli ricorrere nuovamente. Al di là della trovata degli urli, comunque, i dragli rappresentano in se stessi una novità interessante e realizzata in modo per certi versi sorprendente. Gli scontri con queste creature, infatti, non sono,



LE GILDE

Come da tradizione per la serie TES, le sotto-trame più interessanti di Skyrim sono quelle collegate alle gilde, delle quali il nostro personaggio può intraprendere, se sufficientemente dotato, una "scalata" fino al vertice. La gilda per i guerrieri è quella dei cosiddetti "Compagni", con sede a Whiterun; i maghi possono invece entrare nell'Accademia, a Windhelm, mentre gran voce che la gilda dei bardi abbia il suo quartier generale a Riften. In Skyrim è attiva anche la temibile Confraternita Oscura degli assassini, ma in questo caso dovremo attendere che siano loro a trovare noi, e non viceversa. Una sorta di sotto-gilda, paragonabile all'Arca in Oblivion, è rappresentata dal collegio dei bardi di Solitude.



superfici di legno col suo soffio e acanarsi contro le guardie, se costui prevedeva anticipatamente dai programmatori e progettati in tutte le varie fasi. Il più delle volte accadono casualmente, mentre il nostro personaggio è alle prese con tutti altro. Magari sta camminando tranquillamente lungo una strada per raggiungere un certo luogo, all'improvviso si sente un ruggito, e alzando lo sguardo ci rendiamo conto che un drago solleva sopra la testa del nostro malcapitato alter ego. A quel punto, possiamo tentare di fenderlo con frecce o incantesimi, e questo reagirà nel modo più diverso: sarà libero di colpire dall'alto con un soffio e poi dileguarsi, oppure di affrontare rumorosamente e cercare di fenderlo con gli artigli, o ancora di sollevarsi via lasciandoci con un palmo di naso.

Tutto ciò può capitare ovunque, anche nel bel mezzo di una città: lì il drago può appollaiarsi sopra i tetti delle case, incendiare le



Alcuni panorami mozzano letteralmente il fiato.



compiute dal nostro alter ego, oltre che al suo stato, a ciò che indossa, alla sua razza, a tutto vantaggio della sensazione di realismo comunicata dall'ambientazione. Il mondo che abbiamo cercato di descrivere, si sarà ormai compreso, è difficilmente esauribile nelle più numerose pagine di un articolo come questo. Skyrim è una realtà parallela, rappresentata in tanti aspetti piccoli e grandi, "disegnata" da una grafica evocativa e maestosa e da un comparto sonoro epico. È un mondo che può rapirci per decine di ore: ne servono almeno una quarantina per la trama principale, ma chi vuole esplorare ogni piega del territorio ne impiegherà senza problemi più di duecento. E la cosa incredibile è che,

per noi privilegiati che lo giochiamo su computer, tutto questo è solo l'inizio: nei prossimi mesi, la Rete verrà inondata da migliaia di Mod avventurosi, capaci di arricchire questo mondo in tutti i modi e in tutte le direzioni diverse, nell'ottica di quella fruizione a più livelli che rappresenta, forse, il punto di forza maggiore di questa meravigliosa serie di giochi di ruolo. Cosa dire di più? Skyrim non è solo una tappa obbligata per ogni giocatore di ruolo che si rispetti, è in più generale un'esperienza da non perdere per tutti coloro che hanno cura della propria fantasia, del proprio senso estetico, in ultima istanza del proprio tempo e della propria vita.

Mosè Viero

IN UN MONDO

OUT...
Un gioco di ruolo "free roaming" di ambientazione fantasy.

E COME...

La serie The Elder Scrolls non può essere paragonata a nessun altro.

E PER...

Gli appassionati di interpretazione che amano far lavorare la propria fantasia in sintonia con ciò che oltre il gioco, senza ricevere istruzioni dettagliate, si ogni momento.

<p>● Casa Bethesda ● Sviluppo: Bethesda ● Distributore: Koch Media ● Telefono: 02/914469 ● Prezzo: € 49,99 (ed. standard), € 149,99 (ed. per collezionisti) ● Titoli Compatibili: PC ● Internet: www.elderscrolls.com</p>									
<p>specifiche tecniche</p>	<p>● Sistema Min CPU dual core 2 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB, 6 GB HD, Internet ● Software OS: CPU quad core 3 GHz, 4 GB RAM, Scheda 3D 1 GB RAM DX 11 ● Multiplayer No</p>								
	<p>● Enorme, stupefacente, curato nei dettagli l'incarna il meglio lo spirito delle serie ● Dotato di una giocabilità varia e profonda ● Interfaccia migliorabile ● Il sistema del personaggio troppo semplificata ● Dialogo ridotto al minimo termini</p>								
	<p>GRAFICA 8 SONORO 9 GIOCABILITÀ 9 LONGEVITÀ 9 TRAMA 9 LIBERTÀ D'AZIONE 9</p>								
	<p>Skyrim è immensa, coinvolgente come pochi altri giochi è pervasiva ancora di più. Le innovazioni rispetto al passato sono numerose, ma non sono le uniche della serie The Elder Scrolls, che è unica nel panorama videoludico mondiale. Chapeau!</p>								

MOD E PERSONALIZZAZIONI: SI COMINCIA!



COME abbiamo già accennato in queste pagine, uno degli elementi di forza della saga *The Elder Scrolls* fin dai tempi di *Morrowind* è la sua estrema "moddabilità", cioè la possibilità da parte dei giocatori di intervenire in prima persona sul gioco per modificarlo secondo i propri gusti, o per aggiungere o togliere qualsiasi cosa a proprio piacimento.

È una pratica, questa, incoraggiata dagli stessi autori, che con i loro giochi pubblicano potenti editor e li mettono a disposizione degli utenti con lo scopo di sollecitare la loro creatività e fantasia. Nel momento in cui scriviamo, l'editor per *Skyrim* non è ancora stato diffuso da Bethesda, ma probabilmente le cose saranno già cambiate quando leggerete queste righe. Eppure, gli appassionati più irriducibili, quelli che contavano i giorni in attesa dell'arrivo del nuovo capitolo della loro saga prediletta, non si sono lasciati intimidire dall'assenza dell'editor e hanno comunque messo a punto stratagemmi per migliorare l'esperienza con *Skyrim*. A spingerli è stato senz'altro anche il fatto che la versione PC del gioco è risultata, fin dai primi istanti, in un certo senso "limitata" dallo sviluppo multiplatforma: evidentemente, i programmatori non possono permettersi di creare versioni PC e console troppo diverse per lo stesso titolo. Ecco, allora, alcuni suggerimenti per rendere ancora più appaganti le vostre lunghe sessioni di gioco col nuovo capolavoro di Bethesda.

VIAGGIO ALLA SCOPERTA DEL FILE SKYRIMPREFS.INI
Aprire la cartella Documenti, scegliete *My Games* e poi *Skyrim*. Lì troverete un file di nome *SkyrimPrefs.ini*, che può essere aperto e modificato con qualunque editor di testo. Fate una copia di sicurezza prima di modificarlo, così in caso di problemi potrete tornare alla versione originale senza dover reinstallare il gioco. Mettendo mano ad alcune delle voci di questo file, riuscirete a migliorare non poco l'impatto visivo e le prestazioni del gioco.

Se poi comincerete aggiungendo alcune ombre che è impossibile

attivare dalle opzioni. Individuate queste voci e modificatele come segue:

bTreesReceiveShadows=1
bDrawLandShadows=1

Questo aggiungerà una serie di ombre secondarie negli esterni, e permetterà a edifici e personaggi di proiettare le proprie ombre anche sugli alberi. Vedrete immediatamente la differenza, anche se dovrete pagarla in termini di frame al secondo (questo dipende dalla potenza del vostro PC; l'idea migliore è sperimentare ed, eventualmente, tornare indietro).

Cerchiamo ora di migliorare la resa dell'acqua. Individuate queste voci e modificatele come di seguito:

WaterReflectHeight=1024
WaterReflectWidth=1024
WaterMultiSamples=4

Infine, miglioriamo la resa dell'erba modificando come indicato la seguente voce:

b30GrassVS=1

Se nel gioco notate che il puntatore del mouse è lento e risponde con ritardo, potete provare a risolvere il problema disabilitando la sua accelerazione hardware. Cercate la seguente voce e modificate la così:

bMouseAcceleration=0

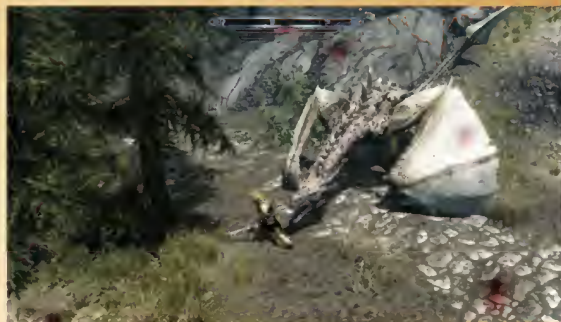
CHIEDIAMO AIUTO ALLA CONSOLE

Lanciate normalmente *Skyrim* e, quando sarà partito, premete il tasto V. Vedrete apparire la cosiddetta "console", nella quale inserire vari codici per modificare il gioco e anche per "imbrogliare" (ma qui non vi consigliamo alcun cheat, anche perché usarli ha la spiacevole conseguenza di disattivare gli achievement di Steam).

Un primo elemento che vi suggeriamo di modificare tramite la console è la durata del giorno, che di default è troppo breve e vi costringerà a interpretare il vostro personaggio in maniera poco realistica (per esempio, vi sarà quasi impossibile svolgere una qualunque missione nell'arco di una giornata). Nel gioco base, a ogni minuto di tempo reale ne corrispondono 20 sul mondo di Tamriel. Per dimezzare questo valore, quindi raddoppiare la durata del giorno e della notte, aprete la console e scrivete:

set timescale to 10

Poi chiudete la console e riprendete a giocare. Attenzione: se caricate un salvataggio effettuato prima di aver effettuato la modifica, dovrete ripetere



l'operazione. Naturalmente, potete sperimentare con questo valore come più vi aggrada: potete anche far scorrere il tempo di gioco come il tempo reale, scrivendo:

set timescale to 1

Se, dopo aver modificato questo valore, non vi ricordate più cosa avete fatto, potete controllare semplicemente aprendo la console e scrivendo:

show timescale

Sempre tramite la console, è possibile ampliare il "Field Of View", ossia la distanza a cui il nostro personaggio è in grado di vedere. Attenzione, perché questa variabile può influenzare pesantemente le prestazioni. Il FOV di

base è 70; per aumentarlo, aprete la console e scrivete per esempio:

fov 85

Chiudete e sperimentate il risultato. Anche in questo caso, potete cambiare in base ai vostri gusti. Il gioco non sempre ricorda questo cambiamento tra una sessione e l'altra, dunque dovrete re-inserire questo valore ogni volta. È teoricamente possibile rendere questo cambiamento definitivo agendo sul file *Skyrim.ini*, ma noi vi consigliamo di non mettere mano a questo file, perché può rendere il gioco instabile e disattivare gli achievement. Sicuramente un Mod, nelle prossime settimane, affronterà più in dettaglio il problema.



DESIDERATA

E se ci chiedessero: "Quali sono i Mod che più vorreste per il vostro peregrinare in *Skyrim*?" Ecco una nostra piccola lista dei desideri, che siamo certi verrà senza dubbio esaudita nelle prossime settimane (se ciò non sarà già accaduto quando leggerete queste righe):

Intensified Oblivion Style

Il primo intervento serio da fare è senza dubbio sull'interfaccia. Noi gradiremmo un ritorno a quella di *Oblivion*, naturalmente come risulta in seguito alle modifiche più diffuse: intuitiva, bella da vedere e incominciata da motivi che rimandano subito al fantasy medievaleggiante.

Mangiare e dormire

Per i fan del realismo, un'aggiunta immancabile: la necessità di far mangiare e dormire il nostro avatar, pena la comparsa di penalità. Un'assenza dal gioco base inspiegabile, anche tenendo conto della cura riposta nella creazione dei cibi.

Draghi più cattivi

Nel gioco base, i draghi, a differenza di molte altre creature, hanno una potenza calibrata sul livello del nostro personaggio. La scelta è comprensibile, dato che devono essere sconfitti per motivi di trama, ma crea situazioni paradossali: spesso, troli e gobliti rappresentano un pericolo ben maggiore che non i colossali lucterioni. Un Mod potrebbe sistemare la faccenda.

Parate con due armi

Perché un guerriero che impugna due armi (o una magia e un'arma) dovrebbe essere incapace di parare? Urge un rimedio a questa inconsistenza.

I PRIMI MOD

Nel momento in cui scriviamo, la comunità di *Skyrim* sta emettendo i primi vagiti, quindi i Mod prodotti finora sono piccoli e rudimentali, anche perché l'editor vero e proprio, come abbiamo detto, deve ancora essere pubblicato. Eppure, c'è già qualcosa degno di nota, anche se si tratta in ultima istanza di semplici pacchetti di nuove texture: tutti questi file possono essere scaricati, completi di istruzioni per l'installazione, dal sito www.skyrimnexus.com, che vi consigliamo di tenere costantemente sotto controllo per nuove versioni e aggiornamenti.

No more blocky faces

Alcuni volti di personaggi, in *Skyrim*, sono vizati da un aspetto cubettoso, soprattutto sul naso e sulle giunture delle mandibole. Questo Mod migliora la situazione ed è consigliabile soprattutto per chi gioca in prima persona.

Detailed faces

Un altro Mod dedicato ai volti dei personaggi: questo si concentra essenzialmente sulle dimensioni delle texture.

Detailed bodies

Come sopra, ma concentrato sui corpi anziché sui volti.

Warts Skyrim flora overhaul

Questo Mod migliora le texture di alberi e piante, dando la possibilità di scegliere tra varie opzioni di colorazione.

Enhanced night Skyrim

Nuove texture per il cielo notturno, realizzate a partire da vere fotografie.

Lockpick fix

Un Mod che può sembrare un cheat, ma lo segnaliamo comunque. Attivandolo, quando tenteremo di scassinare una serratura ci verrà indicata la posizione in cui cercare di piazzare il grimaldello. In più, una scritta ci informerà sullo stato di "salute" del medesimo.

Glowing Ore Veins

Avete difficoltà a individuare le vene metallifere all'interno delle grotte? Questo Mod le renderà più luccicanti e, dunque, più visibili.



GENERE: AZIONE

BATMAN ARKHAM CITY

■ Gli avversari che stanno per colpire sono sempre ben evidenziati.

PTEROPUS GIGANTEUS

Durante i combattimenti in mischia, Batman fa largo uso di quattro mosse principali: il contrattacco ferma i tentativi degli avversari che, nel momento di colpire, vengono contrassegnati da un'icona ben visibile sulla testa. Il colpo viene solitamente bloccato con una mossa da judoka, che consente al Cavaliere Oscuro di sfruttare la forza e la posizione del nemico per farlo cadere o per colpire il lato scoperto, ma a volte Wayne usa tecniche meno classiche, quali torcere il polso di due avversari contemporaneamente o intercettare un oggetto confondente rispondendo al mittente. Elimina la minaccia immediata. Batman può saltare in devastanti serie di pugni e calci volanti, tipicamente utili a far cadere le armi di mano ai nemici e capaci di mettere KO in pochi istanti. Le combo integrano dei potenti colpi critici, se ben sincronizzati con le parate, ma non devono essere sfruttate continuamente, perché lasciano il nostro eroe alla mercé degli attacchi a fiondi e alle spalle. I salti laterali si configurano, invece, in rapide capriole o in lussureggianti piroette sulle teste degli avversari, spesso utili grazie come perni. Così, Bruce può spostarsi rapidamente dalla traiettoria dei proiettili, schivare le armi dei mini boss e aggirare i nemici armati di coibelli, i cui affondi vengono evitati anche arretrando tenendo premuto il tasto contrattacco. Lo sordinamento, invece, vede Batman sfurare il mantello per confondere le idee ai nemici, che, disorientati per alcuni secondi, vengono trasformati in vetri e propri sacchi da boxe. Come gli altri colpi, questi è potenzialmente guadagnano punti esperienza. Fino a richiama lo stormo di pipistrelli nel momento in cui è necessario spazzare un nemico particolarmente coriaceo e corazzato.

in una fortezza blindata o sconfiggere la paura del buio, diventando il Re.

ADAM WEST

Il sentiero scelto dai ragazzi di Rocksteady per cercare di produrre un seguito degno dell'originale passa attraverso la quantità. È trascorso un anno da quando Batman, attrito nell'istituto psichiatrico per criminali "speciali" Arkham Asylum da una trappola ordita da Joker, è riuscito a sventare i piani del suo ardemmo, riconsegnando alla giustizia. Un successo cavalcato dal direttore della prigione Quincy Sharp per ottenere, nel medesimo periodo di tempo, la carica

"L'ambientazione è molto più vasta rispetto al primo episodio"

di sindaco di Gotham e dare vita a un ambizioso progetto di confinamento della criminalità: la trasformazione, tramite alle e inavvicinabili mura, del vecchio quartiere Arkham City in un ghetto per tutti i malviventi, controllato solo da una brutale forza di polizia privata chiamata Tyger, i cui interventi si limitano a interrompere i tentativi di evasione, lasciando ai clan la libertà di scontrarsi per il controllo del territorio. Una vera bomba a orologeria agli occhi di Bruce Wayne, che all'inizio di Batman: Arkham City organizza una conferenza stampa estremamente critica nei confronti della nuova struttura, venendo prontamente arrestato dagli agenti della Tyger, per essere trascinato



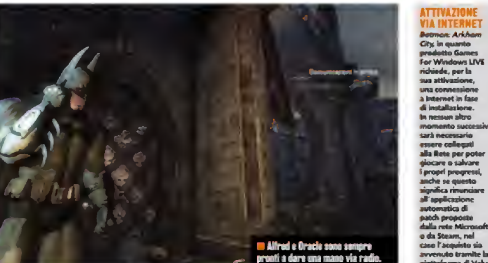
CORYNORHINUS TOWNSENDII

Nelle fasi stealth, Batman fa grande uso del rampino per posizionarsi solitamente sopra il nemico, attivando la visione Detective in modo da tenere sotto controllo la posizione degli avversari nascosti dalle pareti. Quando uno di questi si allontana dal gruppo, l'Uomo Pipistrello plana silenziosamente alle sue spalle, soffocandolo quel tanto che basta a fargli perdere i sensi senza emettere rumori. Le sentinelle in coppia possono essere tramortite avvicinandosi di soppiatto alle loro spalle e facendo scontrare le loro teste con un colpo deciso, mentre finestre di vetro e ringhiere dei balconi e dei terrazzi si prestano ad assalti repentini in cui la vittima viene tramortita con una robusta morsa delle gambe o delle mani. In alcuni casi, il battito cardiaco dei nemici è tenuto sotto controllo via radio, mettendo in allarme i compagni anche se la sottomissione è avvenuta nel più completo silenzio, di conseguenza è necessario spostarsi rapidamente dal luogo del misfatto, nascondendosi dietro un angolo o aspettando dall'alto che i soccorritori si trasformino in ulteriori prede. Il nostro attacco preferito vede Batman lanciarsi penzolare dal soffitto come un vero pipistrello, allungando il cavo del Bat-rampino quel tanto che serve per permettergli di afferrare il nemico e trascinarlo, inerte, verso l'alto. Se individuato, Batman è in grado di sfruttare una granata fumogena per risalire verso i tetti e far perdere nuovamente le sue tracce, operazione che, anche in assenza di fumo, richiede almeno un paio di spostamenti nelle ombre del cielo e giustifica l'estrema precisione di tiro dimostrata da quasi tutti i detenuti di Arkham City.



ANALISI TECNICA **LEGENDA:** ☒ Tecnicamente impossibile ☒ Scompletato ☒ Accettabile ☒ Ottimale

	Versione PC	PlayStation 3	Xbox 360	Wii	3DS
Storia	100%	100%	100%	100%	100%
Real Time	100%	100%	100%	100%	100%
Real Time	100%	100%	100%	100%	100%
Real Time	100%	100%	100%	100%	100%



in una faccia a faccia con il dottor Hugo Strange, direttore della città-prigione e uno dei pochi esseri umani a conoscere la doppia identità del miliardario. L'infido psichiatra rivela al protagonista l'intenzione di applicare, in poche ore, un misterioso "Protocollo 17", quindi lo scaraventa, ancora in giacca e cravatta, proprio ai piedi di Penguin e dei suoi scagnozzi. L'azione vera e propria inizia qui, nel momento in cui Wayne riesce a sfuggire alle grinfie del malvagio Oswald Cobblepot, contattando via radio il fido maggiordomo Alfred per il tempo necessario a farsi inviare, tramite pacco aereo, costumi e gadget tecnologici. Una volta indossate le vesti del Cavaliere Oscuro, il giustiziere si trova davanti a una piccola città liberamente percorribile, decisamente più vasta rispetto all'ambientazione del primo episodio e riccamente farragosa di opportunità per menare le mani e

impegnarsi in una dozzina di missioni secondarie, proposte all'Uomo Pipistrello dalla continua interruzione di visite, o più semplicemente, dall'ascolto dei dialoghi tra criminali e vittime. Di conseguenza, ci si ritrova molto spesso a scegliere tra la campagna principale, che vede inizialmente Batman investigare su una misteriosa malattia che starebbe uccidendo Joker, e missioni quali salvare dei prigionieri politici incarcerati solo per essersi opposti alle mire del sindaco. A fare da contempo al tutto, ci sono le inimitabili sfide dell'Enigma, che ha nascosto i propri trofei in tutti gli angoli meno visibili della città, ideando anche un numero piuttosto elevato di piccoli puzzle.

MICHAEL KEATON
Gli sforzi migliorati di Rocksteady non

IN ITALIANO
Batman Arkham City è completamente tradotto in italiano nel menu e nei dialoghi, che godono di un buon doppiaggio, sebbene composto da un numero di attori più ridotto rispetto alla versione inglese. Chi vuole apprezzare quest'ultima, non deve fare altro che raggiungere la cartella (Batman) WB Games! Battaglia di Arkham City/Hogwarts! Incantare la voce Language-INT

ACHIEVEMENT
Il gioco si appoggia alla rete Games for Windows LIVE, quindi integra 50 obiettivi (achievement) per un totale di 1.000 punti. A questi vanno aggiunti i 50 trofei collezionabili completando oppure la mini campagna dedicata a Catwoman, che porta con sé ulteriori 150 punti. Il personaggio di Robin, installabile separatamente sul Marketplace di Microsoft a 6,75 euro, offre altri 2 achievement, equivalenti a 100 punti.

TREE HUNTING
Arkham City ha le dimensioni della Liberty City di GTA IV e delle libertà di movimento di altri titoli free roaming, tanto che può essere percorsa in tutta la sua interezza in pochi minuti di pianata e rompi-bon piazzati, ma nasconde, all'interno di alcuni suoi palazzi, livelli particolarmente amici, e nella propria visuale una cartina sottomarina chiamata Wonder City. Di conseguenza, ancora molte aree di esplorazione. È made in us le missioni vengono proposte al giocatore, però, rende il viaggio fare a se stesso piuttosto tanto che in molti si sentirebbero piuttosto guidati nel movimento.



LE
Acquistando a 4,75
euro su Games
for Windows
Marketplace
il pacchetto
di software
dedicato
a Robin, è possibile
vestire i panni di Tim
Drazen, l'arcobaleno

quistando a 6,75
euro su Games
for Windows
Marketplace
il pacchetto
negotivo dedicato
a chi è possibile
vestire i personaggi di Tim
Dreer, l'arceologo
giocatore di Batman
che negli ultimi anni
ha conquistato il
ruolo di supereroe
più starante.
Contrattando con
Catwoman, Tim
non gode di una
mini-campagna,
ma solo di alcune
sfide dedicate
nella Vendetta
della Forgia
della Forgia, il
personaggio
giocabile ci sono
due skin dedicate
alla versione dei
cartoni animati
a Red Robin,
un altro agente reso
giocabile dai
DLC dovremmo
includere, in futuro,
anche il personaggio
più Nightwing, ma
nel momento in cui
scriviamo non hanno
ancora raggiunto

Si passa, quindi, da lunghe sessioni di caldi pugni e piroette, utili a tenere a bada i nemici nelle mischie, a fasi di appostamento sulle balaustrate e sulle immancabili gargolle che adornano gli edifici e i saloni di tutta Gotham. A essere aumentato, rispetto al primo episodio, è il numero delle animazioni dedicate ai contrattacchi e alle combo, che vedono ora il Cavaliere Oscuro reagire in modo molto più vario alle

**"Fa sentire
il giocatore
un vero
supereroe"**

Nel corso dell'ultimo anno, Bruce Wayne ha poi appreso la tecnica per parare più colpi contemporaneamente, torcendo arti e dita di chi lo assale da più lati, ha sviluppato la capacità di stendere due nemici alle spalle tramite una poderosa collisione di scatole craniche e si è attrezzato con un'inedita granata fumogena, utile



Il lato positivo del carattere di Catwoman risulterà providenziale per Batman nel proseguo dell'avventura, ma non volendo rovinarvi la sorpresa, vi invitiamo a gustare appieno le missioni della Donna Gatto, apprezzabili anche per il modo in cui quest'ultima si muove avvolta in una tuta aderentissima.



a guadagnare istanti preziosi davanti ai nemici messi in guardia e armati, nelle sezioni stealth. Durante queste ultime, è indispensabile la modalità Detective, un filtro digitale delle immagini che evidenzia la posizione



1990 1991 1992 1993 1994 1995 1996 1997 1998 1999 2000 2001 2002 2003 2004 2005 2006 2007 2008 2009 2010 2011 2012 2013 2014 2015 2016 2017 2018 2019 2020 2021 2022 2023 2024 2025 2026 2027 2028 2029 2030 2031 2032 2033 2034 2035 2036 2037 2038 2039 2040 2041 2042 2043 2044 2045 2046 2047 2048 2049 2050 2051 2052 2053 2054 2055 2056 2057 2058 2059 2060 2061 2062 2063 2064 2065 2066 2067 2068 2069 2070 2071 2072 2073 2074 2075 2076 2077 2078 2079 2080 2081 2082 2083 2084 2085 2086 2087 2088 2089 2090 2091 2092 2093 2094 2095 2096 2097 2098 2099 2100 2101 2102 2103 2104 2105 2106 2107 2108 2109 2110 2111 2112 2113 2114 2115 2116 2117 2118 2119 2120 2121 2122 2123 2124 2125 2126 2127 2128 2129 2130 2131 2132 2133 2134 2135 2136 2137 2138 2139 2140 2141 2142 2143 2144 2145 2146 2147 2148 2149 2150 2151 2152 2153 2154 2155 2156 2157 2158 2159 2160 2161 2162 2163 2164 2165 2166 2167 2168 2169 2170 2171 2172 2173 2174 2175 2176 2177 2178 2179 2180 2181 2182 2183 2184 2185 2186 2187 2188 2189 2190 2191 2192 2193 2194 2195 2196 2197 2198 2199 2200 2201 2202 2203 2204 2205 2206 2207 2208 2209 2210 2211 2212 2213 2214 2215 2216 2217 2218 2219 2220 2221 2222 2223 2224 2225 2226 2227 2228 2229 2230 2231 2232 2233 2234 2235 2236 2237 2238 2239 2240 2241 2242 2243 2244 2245 2246 2247 2248 2249 2250 2251 2252 2253 2254 2255 2256 2257 2258 2259 2260 2261 2262 2263 2264 2265 2266 2267 2268 2269 2270 2271 2272 2273 2274 2275 2276 2277 2278 2279 2280 2281 2282 2283 2284 2285 2286 2287 2288 2289 2290 2291 2292 2293 2294 2295 2296 2297 2298 2299 2300 2301 2302 2303 2304 2305 2306 2307 2308 2309 2310 2311 2312 2313 2314 2315 2316 2317 2318 2319 2320 2321 2322 2323 2324 2325 2326 2327 2328 2329 2330 2331 2332 2333 2334 2335 2336 2337 2338 2339 2340 2341 2342 2343 2344 2345 2346 2347 2348 2349 2350 2351 2352 2353 2354 2355 2356 2357 2358 2359 2360 2361 2362 2363 2364 2365 2366 2367 2368 2369 2370 2371 2372 2373 2374 2375 2376 2377 2378 2379 2380 2381 2382 2383 2384 2385 2386 2387 2388 2389 2390 2391 2392 2393 2394 2395 2396 2397 2398 2399 2400 2401 2402 2403 2404 2405 2406 2407 2408 2409 2410 2411 2412 2413 2414 2415 2416 2417 2418 2419 2420 2421 2422 2423 2424 2425 2426 2427 2428 2429 2430 2431 2432 2433 2434 2435 2436 2437 2438 2439 2440 2441 2442 2443 2444 2445 2446 2447 2448 2449 2450 2451 2452 2453 2454 2455 2456 2457 2458 2459 2460 2461 2462 2463 2464 2465 2466 2467 2468 2469 2470 2471 2472 2473 2474 2475 2476 2477 2478 2479 2480 2481 2482 2483 2484 2485 2486 2487 2488 2489 2490 2491 2492 2493 2494 2495 2496 2497 2498 2499 2500 2501 2502 2503 2504 2505 2506 2507 2508 2509 2510 2511 2512 2513 2514 2515 2516 2517 2518 2519 2520 2521 2522 2523 2524 2525 2526 2527 2528 2529 2530 2531 2532 2533 2534 2535 2536 2537 2538 2539 2540 2541 2542 2543 2544 2545 2546 2547 2548 2549 2550 2551 2552 2553 2554 2555 2556 2557 2558 2559 2560 2561 2562 2563 2564 2565 2566 2567 2568 2569 2570 2571 2572 2573 2574 2575 2576 2577 2578 2579 2580 2581 2582 2583 2584 2585 2586 2587 2588 2589 2590 2591 2592 2593 2594 2595 2596 2597 2598 2599 2600 2601 2602 2603 2604 2605 2606 2607 2608 2609 2610 2611 2612 2613 2614 2615 2616 2617 2618 2619 2620 2621 2622 2623 2624 2625 2626 2627 2628 2629 2630 2631 2632 2633 2634 2635 2636 2637 2638 2639 2640 2641 2642 2643 2644 2645 2646 2647 2648 2649 2650 2651 2652 2653 2654 2655 2656 2657 2658 2659 2660 2661 2662 2663 2664 2665 2666 2667 2668 2669 2670 2671 2672 2673 2674 2675 2676 2677 2678 2679 2680 2681 2682 2683 2684 2685 2686 2687 2688 2689 2690 2691 2692 2693 2694 2695 2696 2697 2698 2699 2700 2701 2702 2703 2704 2705 2706 2707 2708 2709 2710 2711 2712 2713 2714 2715 2716 2717 2718 2719 2720 2721 2722 2723 2724 2725 2726 2727 2728 2729 2730 2731 2732 2733 2734 2735 2736 2737 2738 2739 2740 2741 2742 2743 2744 2745 2746 2747 2748 2749 2750 2751 2752 2753 2754 2755 2756 2757 2758 2759 2760 2761 2762 2763 2764 2765 2766 2767 2768 2769 2770 2771 2772 2773 2774 2775 2776 2777 2778 2779 2780 2781 2782 2783 2784 2785 2786 2787 2788 2789 2790 2791 2792 2793 2794 2795 2796 2797 2798 2799 2800 2801 2802 2803 2804 2805 2806 2807 2808

prodotte dagli oggetti più vicini tra loro, simulando gli effetti di ray casting all'interno dei pixel shader. Il motore, poi, può applicare la tessellation in modo selettivo, aumentando la risoluzione arricchendo di dettagli soprattutto i palazzi e le gargoyle. A fare da corredo al comparto grafico c'è la completa implementazione degli effetti di physics in presenza di un'unità NVIDIA, che si riflette in una grande quantità di standardi mossi dal passaggio del Cavaliere Oscuro, in un mantello che riprende le caratteristiche di quello di Batman come le folate di vento e in una miriade di schegge di vetro e ghiaccio nel momento in cui i combattimenti

e lo stato di

indicando com

metto di arm

tecnologia di

di far sembr

giocattoli prin

Per esempio,

mirate scarpie

di un proiettil

scovare la pos

oppure evid

in un'area m

e percorsi di

apparecchiat

delle mission

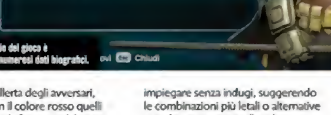
La modalità De

persino in possesso di una granata congelante, perfetta per ibernare un nemico se il campo di battaglia si fa troppo affollato; inoltre, i punti esperienza raccolti durante le missioni permettono di "upgradare" l'arsenale con Batarang sonici, adatti a distrarre i cattivi, o Bat-artigli capaci di strappare i fucili dalle braccia dei cecchini. Un arsenale che il gioco spinge a



Detective autodidatta, scoprì la identità segrete di Bruce Wayne e Dick Grayson e li convinse che la lotta al crimine richiedeva un nuovo Robin per sostituire quest'ultimo, ormai diventato Nightwing.

Messo alla prova dal Cavaliere Oscuro con un allenamento massacrante, Tim si guadagnò il diritto di diventare Robin e da allora ne tiene alto il nome.

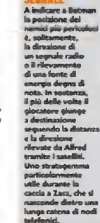


da fuoco. L'elaborata realtà aumentata, capace di sovrapporre quelle per iPhone dei giochi più intuitivi, ha anche altri pregi. Con chiari messaggi sullo schermo, nel tentativo di variare il più possibile i combattimenti. Ci si ritrova, quindi, a prendere di mira dei generatori con la

A godere degli upgrade non sono solo i gadget, ma anche la tuta del protagonista, rinforzabile con corazzette anti-urto o anti-proiettile, mentre Wayne migliora le proprie tecniche di combattimento con il procedere dell'avventura, disorientando gli assalitori con delle "sventolate" dell'ampio mantello, richiamando uno stormo di pipistrelli durante le combo più impegnative o controbbando ai fendenti di coltelli e machete con delle letali raffiche di colpi al corpo, capaci di indebolire anche i nemici corazzati.

I potenziamenti dei

Si parte con Due Facce, intento a processare Catwoman seguendo le inappellabili sentenze di un lancio di moneta, si passa a Pinguino, il cui piano contempla il furto delle tecnologie di congelamento sviluppate da Mr. Freeze, si giunge a Joker, il cui sangue avvelenato costringe Batman a una corsa contro il tempo e persino a inseguire Ra's al Ghul nei sotterranei della città, alla ricerca di



A rendere

l'avventura
di Batman più
quotidiana su PC che
su console non è
soltanto un più
raffinato computer
tecnico, quanto la
possibilità di gestire
il supereroe tramite
mouse. Grazie a
quest ultimo, la
telecamera e in
praticamente
in ogni direzione,
rendendo più
facile tenere
stretta sotto la
azione dei nemici.
Tale vantaggio è
particolarmente
utile per i più
svelti, giacché
permette di
osservare
gli avversari
anni mentre si
è impegnati
in una
combattimento.
Il gioco, comunque,
supporta appieno
il controller di
Xbox 360 per
Windows e sotto
questo sistema
si sforma alla
periferica scelta.

■ Durante le missioni secondarie, daremo vita ad alcune battaglie.



■ Solo i fan del fumetto riconosceranno tutti i personaggi meno noti.



TANTI TROFEI
Le prodezze sul campo di battaglia vengono premiate da un elevato numero di trofei, comprendenti i bossati originali dei personaggi e la visualizzazione tridimensionale dettagliata di tutti i protagonisti. Una moneta per i fan del fumetto e una buona occasione per dare vita al desktop in cui Catwoman assume pose particolarmente plastiche.

un componente utile a produrre un antidoto. A fare da contorno, troviamo un esercito di personaggi minori come Zaz, che tormenta il Cavaliere Oscuro con gli squilli di tutti i telefoni della città, spingendolo a un'estenuante caccia alla sorgente della telefonata, e Bane, con cui Batman stringe una debole alleanza nel tentativo di eliminare gli ultimi depositi esistenti del pericoloso siero Venom.

La trama è interessante, arricchita anche da qualche colpo di scena posto al servizio di una giocabilità che, nonostante l'estensione di Batman Arkham City, raramente diventa ripetitiva, grazie all'intelligente posizionamento di boss e mini boss. Contrariamente al capitolo precedente, che aveva proprio in queste sezioni il proprio punto debole, i colossi di Arkham City non richiedono solo un preciso tempismo nelle schivate, ma devono essere affrontati con astuzia, sfruttando le prodezze di Wayne per piazzare del gas esplosivo sulle sorgenti energetiche rigeneranti l'altrimenti inarrestabile Solomon Grundy, congelando Clayface per il

tempo necessario a infilzarlo con una sciabola o sfruttando le martellate di un colossale energumeno per eliminare le truppe sguinzagliate da Harley Quinn. Nulla che possa far gridare al miracolo quanto a originalità, ma certo un passo avanti rispetto agli scontri del primo episodio, tra cui primeggiava

"In molti sceglieranno il livello di difficoltà più elevato"

per mancanza d'ispirazione il quasi bidimensionale combattimento con Poison Ivy. Caratteristica comune di queste sezioni è la relativa semplicità, che acuisce la sensazione di ritrovarsi in un ambiente non sempre all'altezza delle straordinarie capacità del Crociato Incauciatore. Certo, nelle scene d'intermezzo i "supercattivi" sorprendono Batman con tranquilli d'inaudita ferocia, ma l'abilità con cui

PUNTO DI DOMANDA

Ad allungare la campagna è la Vendetta dell'Enigmista, una serie di livelli in cui le nostre capacità di combattimento vengono messe alla prova in sfide basate sul tempo o sulla concatenazione di lunghie combo. Ci si ritrova, quindi, ad affrontare orde di nemici sempre più numerose o a ripulire delle stanze piene di criminali armati, prestando attenzione a non far scattare l'allarme. Il tempo e i punteggi migliori possono essere condivisi sulla Grande Rete, confrontandoli con quelli degli amici e inserendoli all'interno di una classifica mondiale. Esiste anche la possibilità di creare delle sfide personalizzate caratterizzate da modificazioni, che producono a caso il moltiplicamento dei gadget, rendono a turno invulnerabile uno dei nemici o potenziano i colpi di Batman. Tutti stratagemmi volti ad allungare la longevità del gioco, affrontabili sia con Batman, sia con Catwoman e arricchibili del personaggio di Robin tramite l'acquisto dell'apposito DLC.



il nostro eroe fa perdere le proprie tracce in pochi istanti, e para senza indugio i colpi provenienti da una miriade di direzioni diverse, spingerà molti a scegliere il livello di difficoltà più elevato, in modo da diventare ancora più abili e brillare nelle classifiche online.

CHRISTIAN BAILE

Così come un giustiziere mascherato intento a ostacolare i malvagi senza



attendere giudice e giuria non può essere un personaggio completamente positivo, così Arkham City non è un gioco privo di difetti. Questi vanno ricercati nel comparto tecnico, atteso dai possessori di schede DirectX 11 come l'evoluzione finale del motore Unreal 3 prima dell'arrivo di una nuova generazione di console e afflitto da una serie di problemi che minano la fluidità proprio sulle configurazioni più potenti, una volta attivati gli effetti visivi più complessi.

Se a tale limite si potrà porre rimedio con una patch, sarà invece difficile compensare all'assenza di un comparto multiplayer. L'unico modo di coinvolgere i propri amici, infatti, è rappresentato dalla possibilità di confrontare i punteggi ottenuti

nella Vendetta dell'Enigmista sul network Games for Windows LIVE. Certo, la longevità del gioco non mostra il fianco a critiche, superando abbondantemente le 30 ore nel momento in cui si punta a completare il 100% delle missioni secondarie e a risolvere tutti gli enigmi di Riddler, ma vista la presenza giocabile di Catwoman, una manciata di livelli affrontabili in coppia avrebbe rappresentato la ciliegina sulla torta.

È difficile, però, fare le pulci a un titolo che trasuda giocabilità e qualità con la facilità con cui un pipistrello emette ultrasuoni. Arkham City riesce, come nessun altro, a far sentire il giocatore un vero supereroe, libero di scegliere tra attacchi spavaldi e una tattica silenziosa che sottende anni di perfezionamento

■ La consistenza di un nuovo gadget è sempre accompagnata da una spiegazione sul suo utilizzo.



■ Le tecniche di combattimento di Catwoman includono mosse poco ortodosse.

e disciplina. Ammala con le curve capricciose della Donna Gatto, ma anche con quelle più terribili di Harley Quinn, e invoglia a esplorare tutti gli anfratti di una città devastata, in cui ogni angolo può nascondere una nuova opportunità per mettere in mostra le capacità di un miliardario impavido, geniale ed evidentemente tormentato almeno quanto i suoi folli avversari. I fan del fumetto apprezzeranno la fedeltà di trama, ambienti e personaggi alle decennali storie narrate nelle tavole disegnate; tutti gli altri, più semplicemente, ameranno Batman Arkham City per quello che è: uno dei migliori giochi d'azione di questa generazione.

Quedex

DA DA PABLO

Quedex

È Batman

È Catwoman

Batman, Arkham

Asylum, ma con

tanto spunto in più

È Robin

Il fan del Cavaliere

Oscuro e dei suoi

giochi d'azione.

■ Casa Warner Bros. Interactive ■ Distributore Backsteady ■ Distributore Warner Bros. Interactive ■ Prezzo € 49,99 ■ Età Consigliata 16 ■ Internet <http://www.battmanarkcity.com>

► Sis Min CPU dual core 2,4 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB DX 10, 17 GB HD, Internet
► Sis Con CPU dual core 3 GHz, 4 GB RAM, Scheda 3D 1,5 GB DX 11
► Multiplayer No

► Ritmo perfetto
► Grafica notevole
► Single player lungo
► Qualche bug di troppo per la DX 11
► Multiplayer quasi assente
► IA perfezionabile

GRAFICA 9 SONORO 9 GIOCABILITÀ 9 LONGEVITÀ 8 ARMI 9 TRAMA 8

Batman: Arkham City è un seguito che riesce a superare il più ottimo predecessore e ad emularlo con una giocabilità inflessibile come l'architettura di Batman. Solo un folle come Joker potrebbe farselo scappare.

9



Un barista, due Assassini, un solo destino.

IN ITALIANO

Assassin's Creed Revelations è completamente tradotto e doppiato nella nostra lingua e, come tradizione della serie, molto bene. La voce di Ezio "maturato" è ora di Diego Bolchini (quando il personaggio era più giovane, era interpretato da Renato Novati). Paolo De Santis torna come Altair de Giovanni, mentre la voce dell'Assassino arabo, sequenza in cui appare un'animazione, è di Antonio Padellaro. Infine, Alessandro Nivola riprende il suo ruolo di Desmond Miles. Revelations è acquistabile anche su servizi di download digitale come Steam, Gog.com, SteamWorld, e così. GameGrip.it (www.gamegrip.it) è un sito di riferimento, su Ubisoft Help (help.ubisoft.com) ci sono informazioni.

ACHIEVEMENT

Assassin's Creed Revelations prevede 5 ricompense Uplay per un totale di 100 punti. Quelli per le missioni sono 5, per le missioni extra sono 5, per le missioni extra sono 5, per le missioni extra sono 5, per le missioni extra sono 5.



GENERE: AZIONE

ASSASSIN'S CREED REVELATIONS

QUELLA che state per leggere sarà una recensione assai curiosa. Chi ha l'abitudine di correre con l'occhio alla fine, troverà un voto vicino alle aspettative che questo gioco ha sollevato durante il periodo in cui l'abbiamo atteso. D'altro canto, in queste pagine scoprirete più accenti ai suoi limiti e problemi, che ai fantastici contenuti.

Tale curioso stato di cose è dovuto al fatto che Assassin's Creed Revelations ha i suoi due punti di forza nei tradizionali pilastri della serie (che con questo titolo giunge ormai al quarto gioco su PC, oltre a innumerevoli capitoli secondari per console portatili): la trama e la giocabilità.

Della prima non si può parlare molto, soprattutto quando la storia è come quella di Revelations, che, tenendo fede al titolo, innella una serie di colpi di scena da lasciare a bocca aperta anche i fan più smaltizzati. La seconda può essere descritta, ma solo l'esperienza diretta del titolo mostra come i suoi vari elementi siano intessuti insieme a formare un'esperienza fluida, intuitiva e coinvolgente. Detto ciò, anche la giocabilità non sarà priva di qualche critica.

Nel complesso, però, non dimenticate, mentre leggete le prossime pagine, che parliamo di un gioco che per più giorni ci ha tenuti alzati fino alle ore piccole, e non solo per finire la recensione! Le critiche che troverete, dunque, derivano da una serie ormai così matura nei propri aspetti positivi, da spingere quasi inconsciamente i fan a iniziare a pretendere "qualcosa di più" - ed è nella mancanza di questo "di più" che

si trova il limite della nuova avventura nei panni degli assassini.

L'OMBRA DEL PASSATO

È bene dire subito che Revelations è il quarto capitolo di una serie caratterizzata da una forte continuità narrativa, al punto che ognuno degli episodi è terminato con un "cliffhanger", ossia non una chiusura completa degli eventi ma un colpo di scena che ha lasciato il giocatore in ansiosa attesa degli sviluppi futuri. AC è una serie che, più di ogni altra, deve essere gustata dall'inizio e in ordine per comprenderne tutti i risvolti e l'importanza ai alcuni eventi per i suoi ormai amati protagonisti, e

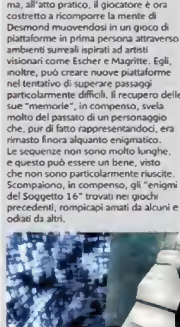
"La lama uncinata è la migliore tra le nuove armi"

il piccolo riassunto al principio di ogni gioco è senza dubbio ineguagliato allo scopo.

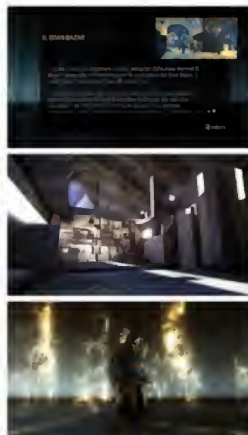
Ci troviamo, in ogni caso, in un mondo dominato fin dalla notte dei tempi dalla lotta segreta tra due organizzazioni: i Templari e gli Assassini. I primi promovono lo sviluppo attraverso l'ordine, la razionalità e il controllo sociale; i secondi credono più alla forza della libertà individuale e dell'autodeterminazione. Tale lotta si è svolta ininterrottamente nell'arco di tutta la storia conosciuta dell'uomo, e procede nell'epoca contemporanea - in cui la serie di AC ha inizio. Il punto di svolta è l'invenzione di

E DESMOND

Alla fine di Brotherhood, la mente di Desmond è intrappolata nell'Animus, la macchina che gli consente di accedere ai ricordi degli antenati in realtà virtuale. Qui il "barista newyorkese" incontra il misterioso "Soggetto 16", che, fin dalla prima puntata, sembra aver preceduto Desmond a ogni passo lasciando sia nel mondo reale, sia in quello virtuale, critici indizi. Anche il Soggetto 16 "mela" cose che non anticiperemo, ma, all'atto pratico, il giocatore è ora costretto a ricomporre la mente di Desmond muovendosi in un gioco di piattaforma in prima persona attraverso ambienti surreali ispirati ad artisti visionari come Escher e Magritte. Egli, inoltre, può creare nuove piattaforme nel tentativo di superare passaggi particolarmente difficili. Il recupero delle sue "memorie", in compenso, svela molto del passato di un personaggio che, pur di fatto rappresentandosi, era rimasto finora alquanto enigmatico. Le sequenze non sono molto lunghe, e questo può essere un bene, visto che non sono particolarmente riuscite. Scompaiono, in compenso, gli "enigmi del Soggetto 16" trovati nei giochi precedenti, rimpicciati ormai da alcuni e odati da altri.



un dispositivo chiamato Animus che permette ai soggetti di accedere ai ricordi contenuti nella loro "memoria genetica": in pratica, rivivere le vite dei propri antenati in una sorta di realtà virtuale. Desmond, un apparentemente innocuo barista di New York, viene rapito da una società controllata dai Templari, l'Abstergo, e, nei tre primi capitoli, costretto a rivivere i ricordi di due suoi antenati: Altair Ibn-La'Ahad, un Assassino vissuto all'epoca della Terza Crociata, ed Ezio Auditore da Firenze, un suo "collega" che operò nell'Italia del Rinascimento e contribuì a liberare la Penisola dall'influenza dei Borghia.



LA LAMA UNCINATA

È probabilmente l'innovazione più bella di Revelations: una lama munita di un uncino che ha una varietà di usi impressionante. Esso può salire, farla scendere fuori dal polso, e compiere balzi più lunghi sia in orizzontale, sia in alto. In combattimento permette di agganciare l' nemico e tirarlo verso di noi, o di squartare collo e viscere con effetti molto dolorosi... Infine, agganciando a uno dei numerosi cavi tesi per la città, possiamo scivolare rapidamente da un punto più alto a uno più basso, magari eliminando al volo qualche incauto guardià che si era affrettato accanto al punto di arrivo.



Ciò che rende Altair Ibn-La'Ahad ed Ezio particolarmente importanti è il contatto che entrambi ebbero con i "Frutti dell'Eden", reliquie tecnologiche di enorme potere lasciate da una misteriosa civiltà nota solo come "Colono che Vennero Prima": esseri scomparsi in seguito a una grande catastrofe e che potrebbero avere avuto un ruolo nella creazione della razza umana stessa. AC, infatti, è intriso di quegli elementi di "teoria della cospirazione" e di fantascienza che fanno dei fumetti di "Martin Mystère" e dei volumi dello scrittore David Keay: i "viaggi nel passato" nell'Animus sono comunque il



Il "cuore" dell'Animus si possono intravedere la struttura delle città virtuali in cui si svolgono i ricordi di Desmond.

cuore del gioco, e per la maggior parte del tempo vestiremo i panni dei nostri antenati in un gioco d'azione in terza persona muovendoci in una serie di antiche città splendidamente ricostruite.

Chi ha terminato il precedente Brotherhood sa che Desmond, nel frattempo liberato dagli Assassini, è stato lasciato in una situazione assolutamente catastrofica, con la mente intrappolata all'interno dell'Animus. Intanto "nel passato" un ormai anziano Ezio ha iniziato a indagare sull'eredità di test e reliquie lasciate dall'antico Altair. Per saperne di più, decide di compiere un ultimo viaggio in Oriente, verso l'ormai abbandonata Fortezza di Massafar da cui Altair operò nel XII secolo, e da noi vista in pieno del suo fulgore nel primo gioco della serie. L'effetto nostalgia è, quindi, solo uno degli elementi che rusciano il giocatore in Revelations fin dai primi minuti.

IL CREDITO DELL'ASSASSINO

Assassin's Creed Revelations è, nella sua essenza, un titolo in cui guidiamo il protagonista Ezio (ma ci sono anche sezioni con Altair, nonché una parte dedicata a Desmond e alla sua odyssey virtuale nell'Animus che



Il gioco ha un ciclo giorno-notte completo, ed effetti climatici come la nebbia nel Belfegor di prima mattina.

delineiamo meglio altrove in queste pagine) attraverso la ricostruzione di località storiche come Costantinopoli, il Vicino Oriente e altre, sorprendenti, che non riveliamo. Il punto di vista è in terza persona, e la specialità di Ezio - condivisa da tutti gli Assassini - è il "free running", un'agile tecnica che unisce balzi, arrampicate e sfruttamento di appigli di ogni tipo (talvolta quasi invisibili) per raggiungere luoghi apparentemente inaccessibili e muoversi per le città seguendo sentieri poco battuti. Ezio, malgrado l'età (siamo nel 1512, e nel gioco ha 53 anni), la pratica ancora benissimo. In tali luoghi, con l'esclusione di alcune particolari sequenze, siamo in grado di muoverci e svolgere le nostre missioni in assoluta libertà, e in ciò la città di AC possono dirsi "arientate" di quelle di Grand Theft Auto.

Naturalmente, il titolo "Assassino" presume una persona esperta in tale attività. Ezio ha accesso a una grande varietà di armi, da quelle più tradizionali (coltelli, spade, pugnali, asce, martelli...) ad altre, sofisticate, sviluppate dal suo Ordine (alcune delle quali, come sa chi ha seguito la serie, sviluppate da Leonardo da Vinci). La "lama celata" innanzi tutto, un lungo pugnale che satta

IL DNM

Assassin's Creed Revelations richiede una connessione online per l'attivazione solo la prima volta che si gioca. In seguito, sarà possibile giocare quando si vuole senza essere connessi a Internet. La mancanza di un collegamento, però, non si accumuleranno i punti Uplay che si ottengono completando particolari missioni. In quanto a loro, non si possono essere trasmesse al server.

NO ALLO SPREAD

ABBASSO IL DEFAMT Il denaro è utile non solo per acquistare equipaggiamenti, ma anche per restaurare botteghe e strutture colabdi di Costantinopoli, aumentando la rendita cittadina e, di conseguenza, il gettito di denaro che arriva nelle tasche di Ezio. Il denaro è utile non solo per acquistare equipaggiamenti, ma anche per restaurare botteghe e strutture colabdi di Costantinopoli, aumentando la rendita cittadina e, di conseguenza, il gettito di denaro che arriva nelle tasche di Ezio. Il denaro è utile non solo per acquistare equipaggiamenti, ma anche per restaurare botteghe e strutture colabdi di Costantinopoli, aumentando la rendita cittadina e, di conseguenza, il gettito di denaro che arriva nelle tasche di Ezio.



Non ci vuole molto per capire che tra Ezio e Sofia c'è "primavera araba" nell'aria...



Le animazioni di morte sono "stilizzate e minimaliste".

ALL'ASSASSINO!

Come nei precedenti Assassin's Creed, alcune azioni di Ezio fanno saltare la sua "notorietà" presso i Templari che compiono in città, avvertendoli che qualcosa di serio sta sfuggendo alla loro attenzione. Queste includono sia anche attività come rinvenire nepoti e monumenti, mettere le penne per fare notare troppo sono molto aumentate: in compenso, Ezio non può più abbassare la propria notorietà stringendo i manifesti con il suo velo, e deve spendere denaro per comprare banditori o uccidere funzionari particolari che girano per la città. Se la notorietà supera un certo livello, i Templari attaccano uno dei nostri cavi.

dal polso ritirandosi prima ancora che la vittima (e chi gli sta intorno) si accorga di essere morto. Ezio dispone, poi, di dardi avvelenati, pugnali che possono essere lanciati a distanza con silenziosa letalità, una pistola celata montata sul polso (anch'essa letale, ma rumorosa), un paracadute, e la grande novità di questo tipo: le bombe.

Ezio è anche maestro nel mimetizzarsi e nel muoversi inosservato: può sfuggire allo sguardo delle guardie, celandosi tra la folla, sedendosi con aria innocente su una panchina, o nascondendosi tra cespugli e cumuli di fieno. La parte migliore è che il nostro amico può quindi attaccare con la rapidità di un gatto una vittima che passa vicino al suo nascondiglio - una volta di più senza che nessuno se ne accorga, se sa calcolare bene il momento di agire.

L'alternativa è impegnarsi in un combattimento corpo a corpo. È qui che Revelations mostra uno dei difetti ormai tradizionali della serie: Ezio è fortissimo, e può

sterminare battaglioni di guardie con la freddezza e l'imperturbabilità di Terminator, i nemici, dal canto loro, lo aiutano attaccandolo ngorosamente uno alla volta, anche se sono duecento, trasformando tali battaglie in uno "sterminio in serie". Così, il paradosso è che spesso Ezio fa più in fretta a risolvere una

"Il finale della storia di Ezio e Altair è scioccante e commovente"

situazione caricando a testa bassa che utilizzando le sue abilità di silenzio assassino, e in tal senso sono benvenute le missioni che, nella loro descrizione, ci costringono a usarle.

CONSPIRAZIONI SUL BOSFORO

La meta principale dei viaggi di Ezio in Revelations è Costantinopoli, o Istanbul (come l'hanno ribattezzata

BOMBE BAGNATE

Revelations pare essere nato intorno al concetto di bombe: tutti ne portano indosso i componenti. Gli azionisti come costruirle, al mercato nero vendono materiali per bombe, contattando le persone giuste: impareremo a costruire nuove bombe - peccato che nel gioco non le useremo quasi mai. Certo, sono diventati, ma sono poche le occasioni in cui sono necessarie e di solito Ezio può cavarsela menando botte da orbi come al solito. In ogni caso, ogni bomba è composta da tre parti: l'involucro determina quando esplode (all'impatto, dopo un certo tempo, o dopo un po' mentre è attaccata a qualcuno, nel caso degli involucri adesivi); la polvere pirica determina il raggio dell'esplosione (importante, visto che gli Assassini non uccidono i civili, e i contenuti d'effetto distruttivo, distrarre, fumogeno e altro. L'idea è bella, ma speriamo che nel prossimo gioco si anche utile.



i turchi). La città, un tempo capitale dell'Impero Romano d'Oriente, sta vivendo un momento storico delicato: conquistata dagli ottomani nel 1453, la popolazione multiculturale della città sta iniziando a trovare un nuovo equilibrio sotto i nuovi governanti. Gli Assassini appoggiano gli ottomani, ma gli antichi governanti bizantini si stanno riorganizzando, apparentemente con l'aiuto dei Templari. A complicare le cose, c'è la salute cagionevole

DIFESA DEI COVI

Quando i Templari marciano contro un covo faticosamente conquistato, tocca a Ezio difendere la difesa. Gli azionisti avanzano lungo una via dritta e stretta, mentre Ezio, spendendo "punti morale" (posizione baritica, Assassini con armi di vario tipo e effetto: baliste, moschetti, lame...) e macchine d'assedio difensive. Lo scopo è sterminare i Templari prima che distruggano il covo, pena la perdita di quest'ultimo. Il meccanismo ricorda un po' quello dei giochi noti come "tower defense", e malgrado le tattiche templari non siano particolarmente furbe, neanche i difensori valgono granchi. Tali battaglie, infatti, tendono a essere sbilanciate a favore degli attaccanti, e talvolta ci troviamo a perdere pur avendo fatto del nostro meglio. In più, dopo un po' diventano ripetitive. L'idea è interessante, ma poteva essere sviluppata meglio. In compenso, ci sembra ad agire senza fare troppo "chiasso".

dell'attuale sull'orto. Il figlio maggiore Ameh, erede apparente, non gode dell'appoggio del potente corpo militare dei giannizzeri, che gli prediligono il più carismatico figlio minore, Selim. Ezio si trova coinvolto in tali vicende, preoccupato dalla possibile influenza dei Templari nell'ingrigo.

Parallelamente, egli è giunto a Costantinopoli in cerca di una serie di reliquie lasciate dal suo antenato Altair, la cui importanza (cruciale) non rievleremo. In ciò è aiutato dagli indizi trovati in un diario di Niccolò Polo (padre di Marco) e da Sofia Sartor, una veneziana che gestisce una libreria in città. Sofia, evidente interesse romantico per Ezio, è bella, colta, appassionata di codici e mappe, e dotata di fine umorismo (i dialoghi

tra lei ed Ezio ricordano le commedie rosa dell'epoca classica del cinema, e sono tra le cose migliori del gioco).

Oltre a essere fondamentali per la trama, le reliquie di Altair consentono a Ezio, e al giocatore, di accedere ai ricordi che l'Assassino arabo memorizzò in esse. Ciò sblocca sequenze, fin troppo brevi, in cui agiamo con Altair, e nelle quali riviviamo momenti cruciali della sua vita. Scriviamo "fin troppo brevi" perché è sempre bello giocare con Altair, e la nostra speranza era che tali sequenze, su cui si è basato molto del marketing del gioco, ne costituissero una parte più corposa. D'altro canto, noi narrativamente fortissime, e soprattutto verso la fine, quasi commoventi. Il sottotitolo Revelations non è stato usato a caso.

Oltre che da Sofia, Ezio riceve incarichi da Yusuf, il capo della locale alda degli Assassini, un tipo simpatico e di mondo che conosce la città come le proprie tasche. Altre missioni si sbloccano andando in giro a esplorare Costantinopoli. Alcune, in particolare, consentono di liberare covi occupati da Templari (sicendo fuori il loro comandante) sostituendoli con Assassini. Possiamo quindi reclutare nuovi adepti che, come in Brotherhood, giungeranno ad aiutarci a un nostro segnale, o potranno essere inviati in altre città del Mediterraneo per sottrarle al controllo templare attraverso una serie di missioni. Tali impieghi rendono l'Assassino indispensabile per un certo periodo, ma aiutano a diminuire l'influenza templare sulla città e quindi a conquistarla. Lo scopo ultimo è aumentare il nostro gettito monetario.

I SEGNI DELL'ETÀ

È abbastanza fastidioso notare come, dopo quattro capitoli, AC non ci sia

ancora liberato di problemi che la serie porta con sé fin dal principio. Tra questi c'è la gestione della telecamera nelle scene d'azione, in particolare quelle che richiedono di balzare, arrampicarsi e lanciarsi da edifici e strutture varie.

I comandi rispondono sempre in base all'orientamento della camera rispetto al protagonista, e se questa cambia all'improvviso, il risultato è disastroso: ci lanceremo in una direzione diversa da quella desiderata, oppure, invece che scalare gli ultimi metri che ci separano dalla vetta di una torre altissima, ci scaglieremo incomprensibilmente nel vuoto con palesi intenti suicidi.

Suicidio a parte, tale difetto diviene immensamente frustrante in quelle scene di gioco in cui dobbiamo competere in gare di corsa con altri personaggi, o completare un livello entro un tempo predeterminato. In tali casi, il giocatore non ha molto tempo per riflettere, o valutare la nuova posizione del punto di vista prima di inviare un comando, e i "balzi ad acchiappare mosche" (come li abbiamo battezzati noi) diventano ancora più numerosi, costringendoci a ricominciare la prova da capo più e più volte.

Probabilmente, il principale difetto di Revelations è un problema che permea trasversalmente tutto il gioco: sembra essere stato messo insieme troppo in fretta. Al titolo ha lavorato una mezza dozzina di studi Ubisoft sparsi per tutto il mondo, ma, ci sembra, più per riuscire a pubblicarlo entro un anno che per fare un lavoro davvero immenso. La trama principale si può finire in una decina d'ore, mentre molti dei suoi elementi sono male integrati o addirittura inutili. La lama uncinata è una bella trovata, ma le tante pubblicizzate bombe

EDIZIONI PER TUTTI I GUSTI

Oltre al gioco "base" (49,99 euro) c'è la possibilità di acquistare una delle due edizioni speciali disponibili. La Collector's Edition (59,99 euro) contiene un set di 50 pagine, la colonna sonora originale, e "Simber", un corteo d'animazione (disponibile in italiano) che racconta l'ultima capitolo della vita di Ezio (oltre ad aprire una spirale sul futuro); inoltre troverete la tomba di Vlad l'Impalatore da esplorare nel gioco e una sua particolare reliquia, nonché due personaggi multiplayer: il crullato e il guaiare ottomano. Con l'impressionante Animus Edition (79,99 euro) si cava la "Assassin's Creed Encyclopedia", tutti i contenuti della Collector's Edition (tranne l'archivio), "Simber", e un set di Brutal trovato in Brotherhood e nuovi potenziamenti per le armi.

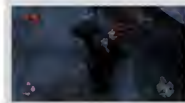


TANTI ASSASSINI, TANTI AMICI
Con *Revelations* torna la modalità multiplayer, che in *Brotherhood* aveva ricevuto molto successo critico ma una partecipazione non soddisfacente. Ubisoft ha cercato "ripulire" questa modalità fin qui i giocatori si ingannano per varie ragioni, cercando di colare tra la folla e di assassinare un bersaglio prima di essere a loro volta uccisi da chi li sta cacciando, introducendo la possibilità di sbarrare talenti e abilità per il proprio personaggio man mano che questi passano di livello. In modo simile a quanto avviene nei giochi di ruolo. Magari i giocatori giungeranno su GEM in uno dei prossimi numeri.

(per le quali troviamo istruzioni e componenti ovunque) sono pressoché inutili: non le abbiamo praticamente mai utilizzate. Il paracadute, poi, lo abbiamo impiegato solo nelle sequenze in cui era obbligatorio. La difesa dei cavi è divertente all'inizio, ma ripetitiva e noiosa dopo un po'. Inoltre, la difficoltà è calibrata male, e respingere gli attacchi risulta regolarmente troppo difficile. È, letteralmente, meglio lasciare che i Templari lo riconquistino e poi riprendercelo uccidendo il capo: si fa prima ed è più divertente. Anche ricostruire la città è divertente, ma fine a se stesso. In *Brotherhood* la cosa era intimamente legata alla trama (riportare Roma agli antichi fasti dopo i disastri combinati dai Borgia), ma *Revelations* ci chiede di credere che Costantinopoli abbia atteso l'arrivo di Ezio per poter restaurare monumenti e riaprire negozi. Infine, gestire i nostri allievi assassini nella "Difesa del Mediterraneo" è piacevole, anche se, una volta di più, non molto utile.

"Molti aspetti del gioco non sono fondamentali per finirlo"

In più, la possibilità di chiamare gli alleati quando siamo nei quali spesso trasforma i già facili combattimenti in massacrati a senso unico (a danno dei cattivi). Infine Costantinopoli, al di fuori delle aree e degli edifici storicamente famosi, è stranamente anonima, e trasmette più la sensazione di blocchi di edifici montati insieme con un copia-incolla che quella di una città viva e vibrante cui ci avevano abituato le Firenze, Roma e Venezia del passato (che pure erano anch'esse spesso composte da blocchi ripetuti). In definitiva, *Revelations* è un gioco vasto e pieno di cose da fare... per chi vuole goderselo. Ma chi punta ad arrivare alla fine troverà davanti a sé un sentiero breve e spianato



da sangue e massacrati inarrestabili, in quella che, a livello di trama principale, risulta essere l'esperienza più breve dell'intera serie.

RIVELAZIONI

La vera "bomba" di *Revelations* non sono, dunque, le primitive granite che troviamo a Costantinopoli, ma la trama. Il gioco, verso la fine, innalza una serie di colpi di scena e di momenti di grande intensità emotiva. Le storie di Altair ed Ezio giungono a compimento, e per alcuni aspetti il

IL MALI DELLA CARTA D'IDENTITÀ

Si è molto scherzato sul fatto che, a 53 anni, Ezio sia "un po' vecchio" per condurre il genere di vita atletica e irresponsabile tenuto nei titoli precedenti. Il gioco riconosce questa realtà facendoci gemere e grugnire più del solito quando si trova sotto sforzo, ma anche in un modo più sottile: Ezio è, in effetti, più lento e goffo. Ciò non ha un grosso impatto sulla giocabilità, ma ce ne accorgiamo non appena prenderemo il controllo del giovane Altair: la velocità, lo scatto e la prontezza di riflessi di quest'ultimo sono tali, che si ha l'impressione di passare dalla guida di una Puma a quella di una Ferrari. Non che l'età impedisca a Ezio di picchiare duramente in combattimento, come abbiamo visto, o di sterminare solo l'intera popolazione di cattivi del Vicino Oriente...

IL TOMO DELLA SAPIENZA

Nella nostra carriera di recensori abbiamo visto guidati di ogni tipo e valore. Alleati alle edizioni speciali dei titoli più importanti. Ma nulla di tutto ciò è paragonabile alla "Assassin's Creed Encyclopedia". Si tratta di un volume di oltre 250 pagine, stampato su carta eccellente, e con una copertina solida ed elegante. Raccoglie, oltre a una serie di splendide illustrazioni, tutto il "sapere" della saga di AC, incluse notizie storiche (reali, per esempio sui luoghi e personaggi incontrati), che comprende anche iniziative collaterali come i titoli usciti su console portatili, il gioco di AC su Facebook e i fumetti. In più, la versione "Nero" (contenuta nella Assassin's Edition del gioco) è completamente in italiano. In alternativa, potete ordinarla dal sito (UbisoftShop) (www.ubisoftshop.com/acencyclopedia/) l'edizione "Bianca" (purtroppo solo in inglese) che contiene anche una collezione di illustrazioni originali ispirate al gioco. Il prezzo è di 39,95 dollari (circa 30 euro) più spese di spedizione.

finale è assai amaro. Non "ingiusto", però. Soprattutto per quanto riguarda Altair, la sensazione è che il suo cammino, iniziato tanto tempo fa in *Assassin's Creed*, si compia nel modo più giusto voluto dal destino. Non nascondiamo che una lacrima ci ha bagnato gli occhi. E poi ci sono le rivelazioni sulla "Prima Civilizzazione" e su alcune cose date per scontate che, scopriamo, non lo erano per niente. Il gioco, una volta di più, si chiude con un titanico "cliffhanger", ma, a nostro avviso, gli sceneggiatori hanno svolto un ottimo lavoro nel legare i fili rimasti in sospeso preparando il giocatore per il definitivo (e già annunciato) *Assassin's Creed III*.

In definitiva, *Revelations* riunisce il meglio della giocabilità della serie, anche se in modo poco organico. Per un neofita è senza dubbio un titolo eccellente, ma, ironicamente, i neofiti non potranno godersi la parte più bella, ovvero la trama, poiché certe emozioni dipendono dalla relazione che abbiamo stabilito con i personaggi nell'arco della serie, e quest'ultimo gioco da solo non è sufficiente. Alla fine, il nostro consiglio è: giocateveli tutti e, in *Revelations*, non abbiate fretta e andate in giro a godervi le mille meraviglie e avventure da scoprire. Siamo stati critici, ma magari tutti i giochi fossero come questo!

Vincenzo Beretta



IN UN PAROLE

GEM...

La degna continuazione delle storie di Altair ed Ezio

È COMPLETO

Il finale di un romanzo di Gary Jennings. Un piatto che ha sempre gli stessi ingredienti, ma è sempre buono

È PER...

Chi ha seguito la saga finora, o chi non teme di sentire un po' spensierato.

Un finale quasi commovente per le saghe di Ezio e Altair, unito a nuove scoperte sul passato di Brown, mette le scene più belle e memorabili di avventura, una breve trama principale e qualche sbavatura nel bilanciamento del gioco.

8%



L.A. NOIRE EDIZIONE COMPLETA

GENERE: AVVENTURA

Spilman
ordine: Pub.

La nostra spalla cambierà
mano a mano che faremo
carriera nella polizia.

A PIEDE LIBERO

Los Angeles di L.A. Noire è esplorabile in lungo e in largo e ricca di dettagli, proprio come le città dei vari Grand Theft Auto. La possibilità di andare in giro a piacimento, però, è puramente accessoria: di tanto in tanto, capita di essere chiamati per un'emergenza, una rapida missione secondaria che si risolve con un dimenticabile inseguimento. A comi fare, il gioco avrebbe funzionato anche se fossero stati accessibili solo i luoghi rilevanti per le indagini, magari senza sezioni di guida. Perché Team Bondi ha creato un mondo di gioco tanto vasto e dettagliato, per poi sfruttarlo così poco? Da un lato è uno spreco, ma dall'altro avere un'intera città a disposizione aumenta la sensazione di realismo e libertà.



sparadiche sparatorie, utili più che altro a dare un pizzico di varietà, ma sempre in secondo piano rispetto ai dialoghi e alle indagini.

Il poliziotto di un caso, sulla carta, è molto semplice: ci si reca sul luogo del delitto, si osservano gli indizi, si interrogano i testimoni e si mettono sotto tiro i sospetti, cercando di scoprire quale pista seguire. Esaminare la scena del

**"Trova un
difficile
equilibrio tra
esperienza,
racconto e
giocabilità"**



La Los Angeles di L.A. Noire è una gioia per gli occhi, nonostante gli sporadici pop up della texture.

Un bel sistema di guida.



TUTTO INCLUSO

L'edizione Completa disponibile su PC include tutti i contenuti scaricabili disponibili per console. Oltre a qualche vestito per Phelps (Bonus trascurabile) ci sono cinque casi aggiuntivi, che aggiungendosi a quelli principali portano la durata dell'avventura intorno alle venti ore. Inoltre, le varie risoluzioni possibili lasciano spazio a una buona riproducibilità, che spinge ad affrontare una seconda volta i casi in cui si sono ottenute le valutazioni peggiori.

crimine, però, è ben diverso da quel che succede in una normale avventura grafica, dove gli elementi interattivi sono tutti rilevanti e ben evidenziati. Cole Phelps (questo il nome del protagonista) può raccogliere ed esaminare anche oggetti inutili, quali bottiglie vuote o pacchetti di sigarette, che come nel mondo reale rendono meno evidenti quelli importanti. Inoltre, nonostante un sistema di aiuti sonori ci comunichi le zone di interesse,



C'è qualcosa di più, oltre allo svolgimento dei singoli casi. La trama è estremamente intelligente.

non è affatto detto che si trovi tutto, o che si voglia perdere ulteriore tempo nella ricerca di indizi secondari. Per risolvere un caso basta avere una pista, per la quale, a volte, si possono completamente saltare alcuni dettagli. Questo sistema evoca un gradevole senso di libertà, perché già dalle prime ore si capisce come siano presenti svariati percorsi alternativi: trovando una prova, magari, è possibile incrociare un criminale, ma

nella impedisce di arrestarlo grazie alla testimonianza di uno dei suoi complici coinvolto nella vicenda.

Ed è proprio sull'arte di leggere la psiche umana e ottenere informazioni che L.A. Noire gioca il suo azzardo più grande. La meccanica degli indizi è intelligente, ma apre un sistema a esiti multipli che abbiamo già visto in tanti altri titoli. I dialoghi, invece, cercano di imitare quelli del mondo reale, impedendo al giocatore di fornire indietro per cambiare una risposta. Accusare senza motivo un testimone innocente potrà offenderlo, e in alcuni casi spingerlo a rifiutarsi di collaborare, chiudendo un'eventuale pista dell'indagine. Allo stesso modo, lasciarsi raccontare frottole da un personaggio che sta mentendo ci farà perdere dati importanti, e in alcuni casi arriverà addirittura a mandarci fuori strada.

Dopo ogni risposta che riceviamo, dobbiamo scegliere se "assecondare" l'interrogato, lasciandolo proseguire, "forzarlo", mettendolo sotto pressione con qualche parola aggressiva, o "accusarlo", adducendo prove che smascherino la sua menzogna. Gli elementi per prendere la decisione derivano sia dai fatti e dai dati raccolti (capita una frase contraddittoria qualcosa



Non tutti gli oggetti esaminabili sono rilevanti per le indagini.



Esistono vari modi diversi per giungere a un arresto.

Rampolo, padre Donnelly parlano a marcia, Victor Giorgio fatto vedere. Adesso chi è la tua...

**ATTIVAZIONE
ONLINE**
L.A. Noire richiede l'attivazione su Steam, quindi ha bisogno di una connessione a Internet almeno per il primo avvio, dopo il quale sarà possibile giocare in modalità offline.

UN PO' D'AZIONE
Di tanto in tanto, capitano delle sequenze d'azione, con inseguimenti in piedi o in auto, qualche scappatoia e dei rapidi scontri a fuoco. Sono un'aggiunta gradevole, ma completamente secondaria al gioco principale.

IN ITALIANO

Come da tradizione Rockstar, il parlato è disponibile solo in inglese, mentre i sottotitoli sono tradotti in italiano. Con una tale attenzione alla traduzione, in effetti, il doppiaggio sarebbe richiesto di far danni.



COME

È un ambizioso obiettivo il di sfumare i confini tra cinema e intrattenimento digitale, dando vita a una trama avvincente, con attori credibili, e al tempo stesso lasciandosi la possibilità di modificare gli eventi con le nostre scelte. Un progetto così ambizioso ha avuto una lunga gestazione, durata più di sei anni, dovuta tanto alla difficoltà dell'attuazione quanto a una pessima gestione dello studio di Team Bondi, che ha suscitato le accese proteste dei suoi dipendenti e ne ha causato la chiusura definitiva poco dopo l'arrivo sugli scaffali.

Ora, con il solito ritardo Rockstar, L.A. Noire giunge anche su PC con un'Edizione Completa, che include tutti i contenuti scaricabili già usati su console. Valutarlo è un'impresa ardua, anche perché gli elementi che lo compongono hanno poco a che fare con i canoni dei giochi che recensiamo ogni mese. Possiamo ricordarli, ma andando oltre le apparenze rivelano tutta l'originalità, l'audacia e la sperimentazione degli sviluppatori. Ci sono delle idee innovative, anche se acerbe, e il risultato finale, pur non essendo perfetto, è senza dubbio emozionante.

L.A. Noire racconta la storia di un giovane detective nella Los Angeles del secondo dopoguerra, seguendo la sua fulminante carriera attraverso una serie di casi che gli vengono assegnati. Guardando le immagini sembra che la formula adottata sia la stessa di Grand Theft Auto e Mafia, ma non è così. Pur utilizzando lo stesso motore di GTA IV e scegliendo una struttura a libera

ACHIEVEMENT

Il gioco include 60 achievement di Steam, buona parte dei quali si sblocca completando la trama principale. Per ottenerli tutti, però, serve risolvere alcuni dei casi, valorizzazione tutte le possibilità.

■ Esaminare i cadaveri rivela spesso indizi fondamentali. A volte, però, solo l'auto del coroner divulga alcuni indizi.



CONTROLLER

Il gioco ha un sistema di suoni per indicare la vicinanza di un indizio. Chi possiede un controller potrà avvertire dalla ben più alta vibrazione, come nell'originale su console.



■ Solo più tardi durante gli spostamenti potrete far guidare la vostra spalla, passando direttamente alla destinazione.

che già conosciamo o, se non altro, che sia poco compatibile con l'idea che ci siamo fatti, sia dalla mimica dei personaggi. Come nel mondo reale, chi mente tende a guardare altrove, a manifestare qualche segno di impazienza o a far venire a galla qualche piccolo tic, sempre che non si vada in bugliardo di mestiere (figura che potreste incontrare

"Imperdonabile l'ennesimo scivolone sulla conversione per PC"

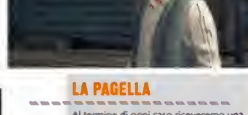
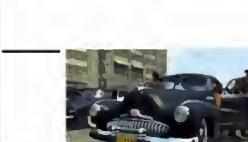
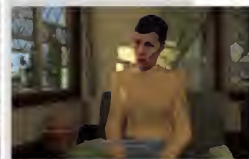
anche in L.A. Noire). Per far sì che tutto ciò sia leggibile, ma non palese, gli sviluppatori hanno utilizzato una raffinata tecnologia di performance capture, riproducendo su schermo il movimento di ogni singolo muscolo dei visi degli attori. Il risultato è eccellente e rappresenta un passo avanti per l'animazione e il realismo nei videogiochi, ma non è esente da difetti. A volte, i movimenti sono evidenti e poco sottili, mentre in altri casi creano confusione, dando la sensazione di giocare a "carta, forbice, sassi" con il computer. Il fatto che non sia sempre facile capire una persona è azzeccato, così come il brivido dato dalla natura effimera di ogni momento e dalla consapevolezza che non si può tornare indietro per cambiare la propria risposta, ma i limiti del sistema sono evidenti, sia dal punto di vista del gioco vero e proprio, sia da quello della narrazione.

Detto questo, l'idea è ricca di potenzialità, ed è la prima volta che viene messa in atto lasciando il giusto spazio al gioco vero e proprio. Esperienze analoghe, come *Fahrenheit* e *Heavy Rain* (suo successore spirituale, uscito solo su PlayStation 3) avevano proprio peccato sul fronte dell'interattività, bilanciandosi troppo verso la narrazione nel tentativo di



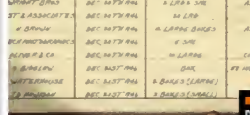
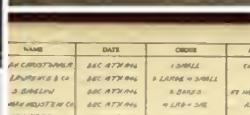
ATTORI DIGITALI

Il lavoro di performance capture svolto in L.A. Noire è incredibile, e lascia buone speranze sul futuro della recitazione digitale e della narrazione videoludica. Gli sviluppatori hanno "catturato" con una tecnologia all'avanguardia ogni singolo movimento degli attori, con particolare attenzione ai muscoli del viso. La precisione è tale che, di tanto in tanto, si riconoscono gli attori in carne e ossa che hanno prestato i loro volti al gioco. Se conoscete "Mad Men" vedrete molte facce note!



LA PAGELLA

Al termine di ogni caso riceverete una valutazione in base ai risultati ottenuti e alla nostra performance come detective. Vengono contati gli indizi trovati e le risposte giuste durante i dialoghi, mentre qualunque danno a persone o proprietà civili comporta una severa penalità. Per finire, una vaga indicazione di suggerirà una soluzione alternativa, invogliandoci a rigiocare il tutto con uno stile diverso.



■ Gli inseguimenti in auto, come la sparatoria, sono molto facili.



NAME	DATE	CRIME	ALIBI	NEUTRALITY
AL CROSTWELL	DEC 17TH 44	1 MURDER	CHALLENGE	2.5 (Satisfied)
LEWIS & CO	DEC 17TH 44	1 LARNE & MURDER	CHALLENGE	2.5 (Satisfied)
3. BARKLEY	DEC 17TH 44	4 BARKLEY	CHALLENGE	2.5 (Satisfied)
4. BARKLEY	DEC 17TH 44	4 BARKLEY	CHALLENGE	2.5 (Satisfied)
5. BARKLEY	DEC 17TH 44	4 BARKLEY	CHALLENGE	2.5 (Satisfied)
6. BARKLEY	DEC 17TH 44	4 BARKLEY	CHALLENGE	2.5 (Satisfied)
7. BARKLEY	DEC 17TH 44	4 BARKLEY	CHALLENGE	2.5 (Satisfied)
8. BARKLEY	DEC 17TH 44	4 BARKLEY	CHALLENGE	2.5 (Satisfied)
9. BARKLEY	DEC 17TH 44	4 BARKLEY	CHALLENGE	2.5 (Satisfied)
10. BARKLEY	DEC 17TH 44	4 BARKLEY	CHALLENGE	2.5 (Satisfied)
11. BARKLEY	DEC 17TH 44	4 BARKLEY	CHALLENGE	2.5 (Satisfied)
12. BARKLEY	DEC 17TH 44	4 BARKLEY	CHALLENGE	2.5 (Satisfied)
13. BARKLEY	DEC 17TH 44	4 BARKLEY	CHALLENGE	2.5 (Satisfied)
14. BARKLEY	DEC 17TH 44	4 BARKLEY	CHALLENGE	2.5 (Satisfied)
15. BARKLEY	DEC 17TH 44	4 BARKLEY	CHALLENGE	2.5 (Satisfied)
16. BARKLEY	DEC 17TH 44	4 BARKLEY	CHALLENGE	2.5 (Satisfied)
17. BARKLEY	DEC 17TH 44	4 BARKLEY	CHALLENGE	2.5 (Satisfied)
18. BARKLEY	DEC 17TH 44	4 BARKLEY	CHALLENGE	2.5 (Satisfied)
19. BARKLEY	DEC 17TH 44	4 BARKLEY	CHALLENGE	2.5 (Satisfied)
20. BARKLEY	DEC 17TH 44	4 BARKLEY	CHALLENGE	2.5 (Satisfied)

PUNTI INTENTI

Quando si ricevono risposte e si ottengono prove, il quadrapiano punti Intenti, da spendere per eliminare una delle spallie in un dialogo o per evidenziare sulla mappa gli indizi mancanti.

■ Di tanto in tanto, capita di scambiare ragioni di dati alla ricerca di un particolare significativo per l'indagine.

di problemi per i quali non sono ancora usciti patch. Tanto per cominciare, senza eseguire il client di Steam con permessi da amministratore, il software entra in un loop che gli impedisce di partire. Altri hanno sperimentato crash dopo alcuni atti, mentre a quasi tutti si blocca il computer dopo l'uscita dal gioco. C'è chi ha configurazioni ben superiori ai requisiti consigliati, ma per problemi di compatibilità delle schede vede l'avventura con un frame rate al di sotto dei limiti della decenza, o chi sperimenta fastidiosi bug grafici di varia natura. Nei rari casi in cui tutto funziona bene, si osservano comunque delle texture caricate in ritardo e non si notano significativi miglioramenti rispetto alla versione su console (i requisiti tecnici, in compenso, sono sminuati, considerando che l'originale gira tranquillamente su Xbox 360). D'ultra in fondo, per dei comprensibili motivi tecnici, la fluidità

massima è fissata a 30 FPS, soglia oltre la quale si andrebbero a rompere le maglie del performance capture. Limitazione reale o convenzione pigra? Quel che è certo è che, dopo mesi di attesa, in quanto giocatori PC, è la male vedere un lavoro così lucido, svolto da un nome importante come Rockstar, e per giunta su un titolo interessante come L.A. Noire. Per questo motivo, invece di consigliarlo a occhi chiusi, come avremmo volentieri fatto in nome delle sue valide sperimentazioni, ci vediamo costretti a penalizzarlo, assegnandogli un punto in meno rispetto all'eccellenza cui avrebbe potuto aspirare. Se amate i videogiochi dovete provarlo, ma prima controllate che non ci siano problemi noti con la vostra configurazione, e che Rockstar abbia immediato ai propri errori con una patch come si deve.

Fabio Bortolotti



■ Casa Rockstar ■ Sviluppatore Rockstar Leeds ■ Distributore Cultvalue ■ Telefono 199104264 ■ Prezzo: € 49,99 ■ EG Consigliato 18 ■ Internet www.rockstargames.com/funeral/

► Si Min CPU dual core 2.2 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB, 16 GB HD, Internet
► Sistema Consigliato CPU quad core, 8 GB RAM, Scheda 3D 1 GB, controller analogico
► Multiplayer No

■ Ambientazione affascinante
■ Ottima trama
■ Meccaniche innovative...
■ Ma a tratti limitate
■ Poche migliorie grafiche
■ Conversione problematica

Un titolo audace e interessante, che fa compiere un significativo passo avanti alla narrazione nei videogiochi. Una conversione per PC piena di problemi di impegno di consigliarlo a tutti, senza riserve.

GRAFICA 1 | SONORO 2 | GIOCABILITÀ 3 | LONGEVITÀ 4 | TRAMA 5 | LIBERTÀ D'AZIONE 6

8



SAINTS ROW THE THIRD

GENERE: AZIONE

Volition bandisce la serietà e punta tutto sulla giocabilità.

IN ITALIANO

Il gioco è interamente in italiano. C'è qualche sbavata qua e là, specie per quel che riguarda i livelli su schermo, ma la qualità complessiva è più che accettabile. Saints Row: The Third è in vendita anche su Steam (http://store.steampowered.com) e Gamespace (www.gamespace.com).

ACHIEVEMENT

Saints Row: The Third include 50 achievement di Steam, il cui elenco richiama a volte le gesta di eroi di gioco. Ci sono imprese legate al completamento dei tanti contenuti secondari, e una miriade di elementi da scoprire in giro per la città.

SALVATAGGI

Durante le missioni più lunghe, i personaggi vengono salvati in punti strategici, piazzati dopo le missioni. Durante la libera esplorazione, il più salvato è il personaggio che si salva al momento.

CON San Andreas, la serie di Grand Theft Auto si mosse in una nuova direzione. Dopo aver dato vita a quello che gli inglesi chiamano genere "sandbox" (riferendosi ai recinti di sabbia in cui giocano i bambini), lo portò verso uno stile più realistico, che abbandonasse gli eccessi dei primi capitoli in favore di un mondo più credibile.

Né c'è un ottimo esempio GTA IV che, con l'avventura di Niko Belic, ha messo alla guida di auto più pesanti, con una fisica più sensata, e ha usato nuove tecnologie per animare al meglio i personaggi che si aggirano per la città. Così facendo, pur creando un'esperienza più cinemática, ha perso per strada un po' della follia che aveva reso tanto speciali i primi episodi.

Ed ecco, quindi, che subentra la serie di Saints Row. Sin dal primo capitolo, Volition ha imitato lo stile di Rockstar, ma solo per quello che riguarda le meccaniche di gioco di base: un grande scenario liberamente esplorabile, veicoli da rubare, sparatorie e tante attività secondarie. Invece di darsi un tono serio, però, gli sviluppatori hanno voluto essere esagerati, creando situazioni caniculari che non glorificano la vita criminale dei protagonisti, ma la presentano come una barzelletta, costantemente a cavallo tra l'assurdità delle sequenze d'azione hollywoodiane e il demenziale.

In questo Saints Row: The Third, la gang dei Saints ha sconfitto tutti i suoi nemici, assunto il totale controllo della città di Stilwater e stretto un'alleanza strategica con la Ultor Corporation (la stessa che instaurerà un regime dittatoriale su Marte in Red Faction). I nostri criminali sono diventati delle star e ricavano ingenti somme di denaro dalla commercializzazione di un brand a loro dedicato, ma al tempo stesso continuano abievolmente a dedicarsi al furto e all'estorsione. Durante una normale rapina, però, vengono messi in crisi da degli impiegati armati fino ai denti, che si scopriranno poi membri di una potente mafia europea, nota

come Syndicate, decisa a impossessarsi delle loro fortune trovate sul mercato della malavita. Verranno arrestati, rapiti, malmenati, e finiranno per perdere tutto il loro denaro e un compagno di mille avventure, a causa di una congiura delle altre fazioni (rappresentate da hacker, lottatori messicani e dominie con un vestario che lascia ben poco all'immaginazione). Per vendicarsi e riprendersi ciò che hanno guadagnato

in anni di attività illegali, quindi, ricominceranno da capo nella città di Stilwater, procurandosi un quartier generale, delle armi e facendosi un po' di preziosi alleati dal grilletto facile.

La trama prosegue con una serie di missioni principali che ci faranno affrontare le tre fazioni avversarie, lasciandoci di tanto in tanto delle scelte morali che influenzeranno leggermente l'evoluzione degli eventi. Potremo, per

esempio, decidere di fare esplodere un yacht nemico, con tutto il suo carico di passeggeri professionisti, o di rapire le signorine per sollevare il morale della gang al quartier generale. Seguendo alla lettera la scuola di GTA, il grosso dei nostri incarichi tornerà intorno alla guida, con auto, barche e aerei, e alle sparatorie, con immensi scontri a fuoco nel bel mezzo della città cittadina. Come da copione, questi elementi

vengono mescolati e riarrangiati in decine di modi diversi, anche grazie alla presenza di nemici assurdi, come i bestioni, energumenti geneticamente modificati capaci di resistere a decine di colpi di fucile. Trovate come queste, pur essendo l'esatto opposto del realismo, consentono ai designer di far salire costantemente il livello di difficoltà senza dover stravolgere le regole di base. È un'idea semplice ma funzionale, capace di dare all'avventura un briciolo di grinta superiore a quella di GTA IV (che, non fraintendiamo, ha dalla sua tanti altri pregi, insistenti in Saints Row).

La vera delizia di Saints Row: The Third, come è giusto che sia in questo genere, riguarda i contenuti di contorno, indipendenti dalla trama principale. Ci sono decine di missioni secondarie e attività, strutturate in modo da far sperimentare al giocatore tutte le sfaccettature del sistema di controllo, guidandolo in tutti i meandri più nascosti della città. Abbiamo le classiche guerre di quartiere, dove bisogna eliminare tutti i membri di una gang in una zona circoscritta o resistere a ondate consecutive di nemici armati fino ai denti. Capita di trovarsi a bordo di un carro armato, per distruggere

MODALITÀ LORDA

In Gears of War 3, recentemente uscito per Xbox 360, c'è una modalità chiamata "Orda", nella quale bisogna resistere a ondate consecutive di nemici sempre più forti. Saints Row: The Third ne propone una parodia, la modalità "Lorda" (l'Inferno, in inglese), dove la serietà di Epic viene rimpiazzata dal gusto per il demenziale di Volition. Si creano situazioni così assurde e sopra le righe, che è quasi impossibile descriverle senza scrivere cose vietate ai minori di diciotto anni. A parte lo humour da "Gears of War", l'idea è simpatica ma stanca in fretta.



in anni di attività illegali, quindi, ricominceranno da capo nella città di Stilwater, procurandosi un quartier generale, delle armi e facendosi un po' di preziosi alleati dal grilletto facile.

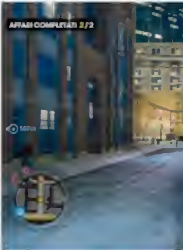
La trama prosegue con una serie di missioni principali che ci faranno affrontare le tre fazioni avversarie, lasciandoci di tanto in tanto delle scelte morali che influenzeranno leggermente l'evoluzione degli eventi. Potremo, per



FRATELLI CRIMINALI

Tutta la campagna è giocabile in cooperativa con un amico online, raddoppiando il divertimento e la confusione nelle sparatorie. Dire che l'implementazione del multiplayer sia eseguita alla perfezione sarebbe una grande bugia, ma a conti fatti, pur con qualche intoppo, l'inglese per Steelport in compagnia è un'esperienza esilarante. Alcuni scontri a fuoco sono dei veri e propri pasticci, ma la possibilità di richiamare a vicenda rende tutto più sopportabile.

Quando non si è alla guida, si fa da passeggero e si spara a piaciamento.



Quando non si è alla guida, si fa da passeggero e si spara a piaciamento.



Quando non si è alla guida, si fa da passeggero e si spara a piaciamento.



ATTIVAZIONE SU STEAM

Il gioco deve essere attivato su Steam, quindi ha bisogno di una connessione a Internet per il primo avvio, dopo il quale si può tranquillamente giocare offline.

RISPECTO

I punti rispetto che si guadagnano fanno salire di livello, sbloccando nuove personalizzazioni disponibili. Alcune abilità, da acquistare con i soldi guadagnati durante le missioni. Verso la fine del gioco si ha una potenza esagerata.

Per perdere la motorista (con la polizia o la gang rivali) basta entrare in uno dei propri palazzi.



TASTO CHAMPAGNE

Il tutto usato per correre le, le realtà, un modificatore per tutte le azioni, che vengono eseguite in maniera più rapida ed esagerata. Provatele quando rubate un'auto, e vedrete il vostro area sfondare il parabrezza con un calcio volante, scattando il massimo conducente nel più violento dei modi.

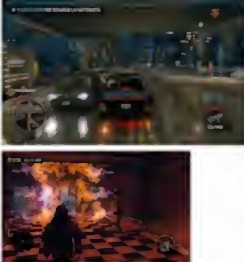


e infliggere danni economici alle attività gestite dalla concorrenza, o di scortare degli spacciatori nei loro giri per consegnare le illecite mercanzie ai clienti. Ognuna di queste missioni ha più livelli, da sbloccare uno dopo l'altro, che conferiscono ricchi premi in denaro e punti rispetto (l'equivalente "gangsta" dei punti esperienza).

Dalci in fondo, si può bighellonare senza meta, per il puro gusto di farlo, giocando per l'appunto come bimbi nel recinto di sabbia. Andando a zonzi si scoprono negozi da acquistare per aumentare i quadretti della gang (da riscuotere ogni ora in uno qualunque dei ritagli), si rubano auto e si fanno acquisti per personalizzarle e modificarle.



La missione non sblocca vari da una vittoria, ma tutto il divertimento dell'andare a zonzo.



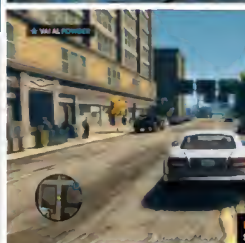
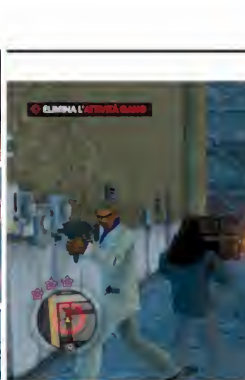
BROOMI

Le auto di Saints Row: The Third sono leggere, maneggevoli e veloci. Il rispetto delle leggi della fisica è scontatissimo in favore di un sistema che incoraggia salti, derapate e acrobazie, ricompensandole con i punti rispetto necessari a salire di livello. Il bello è che si può guidare di tutto, dai motorini agli aerei di linea, passando per muscle car, carri armati ed elicotteri militari. Questa varietà rende l'esplorazione casuale della città un vero spasso: cercare una rampa per spiccare il volo con una finta Ferrari modificata all'estremo è un divertimento tanto sfocato quanto genuino.



MIGLIO DI PIMP MY RIDE

In Saints Row: The Third tutto è personalizzabile, dai cerchioni delle auto al look dei propri scagnozzi. Volate che la vostra Ferrari abbia vetri rossi, neon blu e delle lami che spuntano dalle ruote? Gradite forse un telaio rinforzato e un turbo incorporato? Con un giro nelle officine potrete modificare a piacimento le vetture, recuperandole anche se vengono distrutte. Lo stesso discorso vale per vestiti, tagli di capelli e tatuaggi: volendo, potrete optare per un look da gangster rispettabile, ma nulla vi vieta di dare vita a un pazzocone con le trecce che va in giro in mutande a seminare il panico.



GRAFICA La grafica è godoliva, ma sfocata. Anche con i dettagli al massimo, Saints Row: The Third si presenta come un gioco per console in alta definizione. Se non altro, le prestazioni sono ottime anche con PC non troppo potenti.

"È il miglior episodio della serie"

Inutile in un titolo di questo genere. Ci si trova spesso a volentieri a scappare dal cuore dell'azione, sperando tra l'altro di non essere abbattuti da un elicottero o da un cecchino. L'esperienza è comunque piacevole, ma queste sviste sintonano con la qualità del resto del gioco, ingenuamente l'esperienza con momenti di frustranti e poco divertenti. Per finire, è necessario spendere qualche parola sul tono di Saints Row: The Third, la cui smaccata volgarità potrebbe non incontrare i gusti di tutti. All'inizio strappa almeno un sorriso, come sempre succede con le battutacce a sfondo sessuale e/o scatologico, ma alla lunga rischia di stufare. Immaginatevi

un incrocio tra un film scollacciato degli Anni '80 e un videoclip di rapper che inneggiano al denaro e alla violenza: è una somma del trash, un'enciclopedia dell'umorismo da spogliatoio, e come tale può entusiasmare o infastidire, secondo i gusti personali. A prescindere da queste considerazioni, Saints Row: The Third è senza dubbio il miglior episodio della serie, nonché il primo a mettere veramente in dubbio lo strapotere di Grand Theft Auto. Pur avendo meno impatto grafico e una forza narrativa inferiore, Volition vince a mani basse sul ritmo e sul divertimento della libera esplorazione, dando vita a un'esperienza più frizzante, e potenzialmente più longeva. Considerando, inoltre, che GTA V è appena stato annunciato, non c'è modo migliore per ingannare l'attesa.

Fabio Bortolotti

NE PUO' PIU'

ONE

Un gioco a libera esplorazione con una spiccata vena demenziale

È COME...

GTA, ma più simile agli eccessi di Vice City

È PUL...

Ch non si sbanda per un po' di battute di bassa lega

Case THQ • Sviluppatore Volition • Distributore Halfax • Telefono 02/411031 • Prezzo € 49,99 • Età Consigliata 18 • Internet www.saintsrow.com

Si Mir CPU dual core 2 GHz, 2 GB RAM, 10 GB HD, Scheda 3D 512 MB PS 3.0, Internet

Sistema Consigliato processore quad core, 8 GB RAM, Scheda 3D 1 GB

Multiplayer Internet

Attorno modello di guida

Tutto da esplorare

Assunto e demenziale...

Ma a volte esagera un po' spargitori caotici

Grafica datata

GRAFICA 4 • SONORO 3 • GIOCABILITÀ 9 • LONGEVITÀ 9 • ARMI 5 • DESIGN DELLE MAPPE 8

Il migliore episodio della serie, nonché un serio concorrente di Grand Theft Auto. Se apprezzate la libera esplorazione e non vi scandalizzate per qualche battuta da ciontoni, vi divertevo per decine di ore.

8



GENERE: GIOCO DI GUIDA

CORSA APPIDIATA

Oltre che in auto, *The Run* permette al giocatore di sfogare tutta l'adrenalina repressa anche attraverso individuali come aspiante, mino a delfo inseguito dai soliti instancabili poliziotti ormai diventati un'icona della serie *Need for Speed*. Peccato che tali sequenze si rivelino (sforate il gioco di parole) assolutamente in linea con la linearità strutturale del gioco nel suo complesso. Si tratta, infatti, di tre o quattro semplistiche sessioni "quick time event" in cui premere il tasto giusto al momento giusto, senza particolare impegno di coinvolgimento, motorio e/o emotivo che sia. Sceme d'azione tecnicamente a posto, ma finì a se stesse perfino in un gioco di guida dalla connotazione arcade quale quella di *The Run*. Insomma, correre in auto è più divertente.



"Accelera sulla strada dell'impatto scenico"

cinematografica alla Michael Bay, ricca di effetti speciali e colori ultravivaci. Forse anche per distinguersi dagli altri *Need for Speed* usciti negli ultimi due anni - l'apertissimo *Hot Pursuit* di Criterion e il tecnicissimo *SHIFT 2: Unleashed* targato Slightly Mad Studios - questo *The Run* sviluppato da Black Box propone un approccio arcade tanto spettacolare quanto lineare nella sua struttura, privo di quelle esplosioni comandate di creatività (e dinamiche) proprie, per esempio, del recente *Split/Second: Velocity*. Valanghe di neve, macchine della polizia, elicotteri dell'FBI, *Super* della mafia: in *The Run* si corre più per salvarsi

la vita che per vincere una gara. Avete presente in Africa, il Leone e la gazza? Be', in America, che siate un leone della strada asfaltata, una gazza della savana urbana o (in) una pantera della polizia metropolitana, cominciate a correre! Si, perché oltre a un sacco di bolli diversi, in *The Run* vi capiterà anche di guidare un'auto della polizia di Chicago, inseguiti da un elicottero che vi spara addosso mentre evitate barili esplosivi scaricati da un treno merci che, poco dopo, rischiara di travolgervi da appedati.

"Quick time event" a parte, è il gioco nel suo complesso ad accelerare sulla strada dell'impatto scenico, frenando decisamente in termini di tecnica volante. Rivelatore, in questo senso, è l'utilizzo che Black Box fa su PC del motore grafico Frostbite 2 di *Battlefield 3*, spinto sia a tavoleta per quanto riguarda illuminazione, effetti volumetrici e partecellari, ma



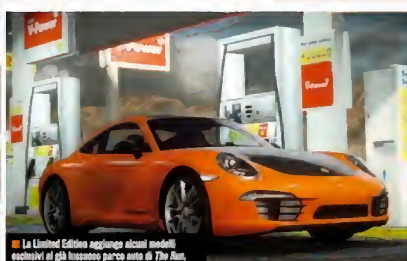
MULTI-RUN

Oltre alle sfide asincrone incoraggiate dall'imprendibile registro online *Autolife*, *Need for Speed: The Run* prevede una modalità multiplayer in cui confrontarsi direttamente al volante contro altri giocatori in gara all'ultima sportellata. Le partite multiplayer sono organizzate in playlist composte da vari tracciati, da votare nelle apposite lobby una volta collegati online. I sistemi dei punti esperienza, livelli pilota e ricompense multiplayer e single player sono intelligentemente integrati. Per quanto semplice, piuttosto tradizionali e non esageratamente personalizzabili, le corse multigiocatore di *The Run* divertono e scorrono veloci, prive di problemi tecnici (almeno nel corso delle nostre prove). Anche in questo caso, chi cerca una sfida più complessa e lunga farà meglio a percorrere altre strade.

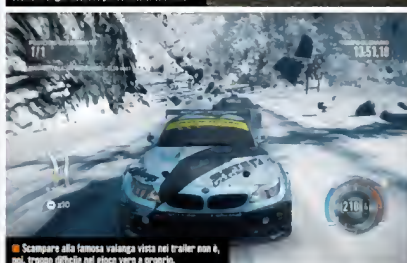


zavorato dal tetto massimo di 30 FPS tipico del racer su console. Ed è noto che, a livello di tecnica di guida, qualche frame al secondo in più conta maggiormente rispetto a un coreografico lens flare HDR, no?

L'approccio in stile "showtime" disimpegnato, d'altronde, è perfettamente coerente a meccaniche che fanno della guida semplifica la loro forza. Destra e sinistra, acceleratore e freno, turbo-boost e cambi-auto (volanti, dai benzina), tante strade asfaltate e poche scorciatoie sterrate... e il gioco è fatto! La fisica degli impatti e la manovrabilità delle fuoristrada sono tarate in modo da trillare i riflessi del giocatore sul breve



La Limited Edition aggiunge alcuni modelli esclusivi al già lussuoso parco auto di *The Run*.



Scappare alla famosa valanga vista nel trailer non è, poi, troppo difficile nel gioco vero a proprio.

termine, più che per sfidare l'abilità sul lungo periodo. Le tecniche di guida e le tattiche di gara si riassumono sostanzialmente in un oculato utilizzo e ricarica del nitro N.O in stile *Burnout*, ma con derapate, sportellate, incidenti e acrobazie al volante molto meno fantasiose, efficaci e spettacolari. Secondo il livello di difficoltà selezionato, poi, durante la corsa in single player il giocatore può contare su un certo numero di "reset", ovvero di ripartenze dall'ultimo checkpoint attraversato e meccaniche che fanno della guida evitando di doverlo ricominciare da capo a seguito di una sfortunata collisione o un maldestro fuoristrada.

Una struttura di gioco tipicamente arcade che si applica anche alla modalità *Slide in Serie*, fatta appunto di sfide singole slegate dalla Corsa principale, e a quella

multigiocatore, cui dedichiamo un approfondimento specifico. Modalità tanto semplici quanto ben integrate con quella principale, necessarie ma non sufficienti a un allungamento soddisfacente della longevità di un *Need for Speed* che si prende un po' troppo alla lettera quanto a "bisogno di velocità". Giocando a livello di difficoltà normale tra i quattro disponibili, infatti, si può finire La Corsa da costa a costa in un pomeriggio, cosa che non rende giustizia agli enormi spazi americani. Panorami incredibilmente vasti e vari, come invece ben evocato a livello tecnico-artistico da *Need for Speed: The Run*. E ve lo dice qualcuno che il "coast to coast" negli USA l'ha fatto davvero, anche se in senso inverso e correndo un po' meno. Curve pericolose comprise...

Giovanni Immobile



ATTIVAZIONE VIA DRIGIN
Need for Speed: The Run deve essere attivato tramite una connessione Internet su Origin, la piattaforma di registrazione e sicurezza di Electronic Arts, integrabile anche uno store dal quale, volendolo, è possibile scaricare il gioco in forma digitale (detroit.store.origin.com).

VISUALI DI GUIDA
Fedele alla sua specializzazione prettamente arcade, *Need for Speed: The Run* prevede solo tre visuali predefinite: la prima è predominante di profilo frontale, la migliore per apprezzare la sensazione di velocità regalata dal gioco; la seconda è di profilo laterale, utile per anticipare l'andamento di speciali che non si conoscono; e da sopra il volante, una sorta di vista di mezzo tra le due.

IN UN PABLO

COOL
Un gioco di guida arcade che si gioca a San Francisco da New York.

5 CINE

I need for Speed dalla linearità vocazionale arcade risale all'inizio della serie, ma con una marca tecnologica in più.

5 PUNTI
Chi, dopo *Shift 2: Unleashed*, vuole cimentarsi in qualcosa di molto meno impegnativo.

© EA Electronic Arts • Supporto Black Box • Distribuzione Leader, Genova • Telefono 0322/781111, 199104266 • Prezzo € 44,90 • Età Consigliata 16 • www.needforspeed.com/it/ibn

Spec. Min. CPU 2,4 GHz, 3 GB RAM, Scheda 30 512 MB, 18 GB HD, Internet per l'attivazione
Spec. Consigliate CPU 3 GHz, 4 GB RAM, Scheda 30 1 GB
Per informazioni Internet, LAN

Spettacolare Corsa da costa a costa
Evocativi panorami americani
Immediato da guidare, anche in multi
Molto lineare e poco lungo
Quick time event fuori luogo
Accurato a 30 FPS

GRAFICA 8 **SONORO** 6 **GIOCABILITÀ** 7 **LONGEVITÀ** 5 **IMMEDIATEZZA** 8 **MULTIPLAYER** 7



GENERE: SIMULAZIONE DI GUIDA

OFF-ROAD DRIVE

Finalmente, qualcuno ha realizzato un videogioco per tutti gli orfani del Camel Trophy!

UN ITALIANO
Il gioco è interamente in italiano, compresa la lunga sessione partita del tutorial in cui viene spiegata come e quando utilizzare i dispositivi montati sul fuoristrada. Peccato solo per un paio di piccole "imperfezioni": i fuoristrada sono in una tradizione alquanto molto curata, la parola "torzione" (il posto di "toppa" in inglese, "torque") nel saracinesco delle vetture, e "Ripetizione" al posto di un uso più comprensibile "Replay".

DOPO aver visto manageriali di pizzeria, simulatori di babysitter e giochi di corse con trattori, si può affermare che esiste un videogioco per tutti (o quasi). Anche per i fan del fuoristrada: quello vero, fatto di ostacoli insormontabili, tracciati al limite dell'umano, fumi da quadrate, dirupi di roccia, sabbie mobili e buche piene di fango da cui uscire a bordo di macchine in grado di muoversi in condizioni e direzioni che sfidano le leggi della fisica. In *Off-Road Drive* saremo chiamati a prendere parte a una serie di competizioni ambientate nei luoghi meno ospitali del pianeta, dalle lussureggianti foreste della Thailandia alle rocciose montagne della Russia, ai deserti africani per arrivare alle sterminate praterie dell'Australia, ovunque o siano percorsi che impensierirebbero un alpinista, ma che noi dovremo affrontare a bordo di uno dei veicoli che il gioco ci mette a disposizione.

Il tutorial iniziale serve per prendere confidenza con i dispositivi montati a bordo di un moderno fuoristrada: la trazione integrale, le marce ridotte per sfruttare tutta la coppia disponibile anche a bassa velocità, i differenziali autobloccanti per garantire la "presa" sul terreno anche quando una ruota perde aderenza, la regolazione manuale della pressione degli pneumatici (più sgonfia la ruota, maggiore il grip), il verricello per cavarsi d'impaccio quando tutto il



QUALCOSA IN PIÙ

Nella collezione di *Off-Road Drive* troverete un codice personalizzato che permette ai possessori di un account sul sito di FX Interactive di sbloccare alcuni contenuti esclusivi: innanzitutto, il codice per giocare in multiplayer, da inserire dall'onvino menu del gioco. Ancora, una guida strategica che offre alcuni suggerimenti su come migliorare le proprie performance in fuoristrada e tirare fuori il massimo da ogni veicolo. Per finire, il codice regala 300 punti (valore 3 euro) da spendere sul FX Classic Online Store, per esempio per scaricare le versioni digitali (e complete) di *Runaway* e *Imperium*. Le grandi bottiglie di Roma.



Va detto che il gioco non risparmia momenti di esasperazione e di frustrazione, specialmente quando si trova irrimediabilmente bloccati in una buca o a cavalcioni di un tronco senza possibilità di riprendere la gara, magari dopo otto o nove minuti di corsa, e si è costretti a ricominciare da capo. La pazienza dei più tenaci, tuttavia, sarà ampiamente ricompensata

"La fretta è quasi sempre cattiva consigliera"



COSE DA MECCANICI

I venti veicoli del gioco si suddividono in diverse categorie in base al tipo di competizione cui possono prendere parte. Classe TP-2, Classe TP-3, Classe Super Open, Classe Double Wheelie, Classe Leaf Spring, Classe U, Classe 2, Classe Pro, e Classe Super Pro. Nella sezione Officina è possibile modificare l'aspetto estetico e cambiare tipo di gomme e sospensioni: le impostazioni predefinite rappresentano sempre il compromesso più efficace tra gestione e maneggevolezza, ma per ottenere i migliori risultati su un particolare tracciato potrebbe essere fondamentale intervenire su questi parametri. Peccato che, in un titolo così intrinsecamente simulativo, non sia possibile modificare/potenziare nessun altro elemento delle vetture, per esempio alcune parti del motore, i rapporti dei cambi, la potenza del verricello, o qualsiasi altro dispositivo presente sulle macchine.



dalla soddisfazione di essere riusciti a padroneggiare un circuito, di aver superato ogni suo ostacolo con abilità e perizia. Anche perché la simulazione è davvero curata e realistica, a cominciare dalla guidabilità delle diverse vetture, che cambia drasticamente da una classe all'altra e secondo gli aiuti attivati in un determinato istante, passando per le diverse tipologie di terreno su cui si svolgono le competizioni, per arrivare alla deformazione in tempo reale dei tracciati (per esempio, i solchi nel fango scavati dal pattinamento delle ruote, che si mantengono da un giro all'altro) che modifica dinamicamente la risposta della vettura.



Savento, le indicazioni sono poco chiare e perdurano il pianto facile. Una minigame non avrebbe guastato.



La pista sulla sabbia sono le più veloci, e per corse brevi la più divertente.

Il lungo campionato è suddiviso in diversi eventi, ciascuno dei quali composto da tre gare: il piazzamento al termine di ogni competizione (qui si somma il risultato di eventuali percorsi speciali inseriti nel circuito) permette di ottenere punti che sbloccano nuove gare e vetture. Come nella realtà, le corse si svolgono contro i migliori tempi degli avversari, nelle opzioni è comunque possibile decidere se visualizzare o meno il "fantasma" del primo in classifica, così da mantenere un riferimento visivo nel corso della gara. Esistono ferree regole da rispettare, che penalizzano in maniera fin troppo severa gli errori compiuti durante una gara, come l'uscita di pista, il ribaltamento, l'abbandono dei delimitatori del tracciato, e via di questo passo. Il parco auto è piuttosto variegato, e composto da una ventina di veicoli: pur non essendo su licenza, si tratta di automobili "molto" simili alle controparti reali, che un occhio esperto

non faticherà a individuare. I fuoristrada sono divisi in classi e si distinguono per diversi valori di coppia, accelerazione, manovrabilità e tenuta di strada.

Per concludere, un doveroso cenno all'aspetto tecnico: mosso dal nuovo Engine 3, *Off-Road Drive* è un titolo più che buono, con vetture curate e piste ricche di dettagli, anche se non particolarmente dettagliate. Ottemi gli effetti a video, che "sporciano" il monitor con schizzi di fango, polvere e gocce d'acqua, contribuendo al coinvolgimento complessivo. Rispetto alla versione d'antepista di cui vi avevamo scritto nello scorso numero, la visuale dalla telecamera esterna risulta meno fastidiosa, mentre quella interna, seppur maggiormente "realistica", rende più difficile orientarsi sul tracciato e può provocare una vaga sensazione di mal di mare o, per meglio dire, mal d'auto.

Gabriele Farnesi

FANGO IN RETE
Oltre alla campagna single player, *Off-Road Drive* offre anche una modalità multiplayer in cui si possono sfidare quattro giocatori su rete locale o globale. È possibile selezionare il tipo di gara (Competizione, Centro il tempo, Gara), la classe di veicoli da usare (tra i molti tracciati disponibili, il numero di giri e se attivare o meno le collisioni tra avversari). Il browser del server di gioco consente di filtrare quelli attivi per tipologia di gara, numero di giocatori e ping.

IN UN PROBLEMA
QUESTO...
Un simulatore di guida realistico e impegnativo, con una buona varietà di auto e tracciati.
IL GINGO
L'AZ Racing 4x4 4x4 Nummer
IL GINGO
Già appassionato di fuoristrada puro che cercano qualcosa di diverso dai "tutti i giochi di guida".

Info: Casa FX Interactive/IC-Company | Sviluppo: 3CA-Avalon | Distributore: FX Interactive | Telefono: 02/36294662 | Prezzo: € 9,95 | Edizione: 12 | Internet: www.fxinteractive.com

- S.C. Min. CPU 2.4 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, 1.5 GHz HD, DVD-ROM
- Sistemi Consigliati: CPU dual core, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB
- Multiplayer: Internet, LAN

- Accuratezza della simulazione
- Varietà di circuiti
- Graficamento di buon livello
- Potrebbe rivelarsi frustrante per molti i multiplayer limitati
- "Tuning" ridotto all'osso

GRAFICA 3 | SONORO 6 | GIOCABILITÀ 8 | LONGEVITÀ 7 | REALISMO 9 | CIRCUITI 8

Proposto a un prezzo davvero aggressivo, il nuovo titolo di FX Interactive si rivolge a una nicchia di appassionati, che in *Off-Road Drive* troveranno di che divertirsi. Il modello di guida, curato e impegnativo, offre un elevato livello di sfida.

8

Sei presenti alcuni tracciati poco noti, come Macao e Ginebra Arena, il tracciato di casa di Simbin, che si trova proprio nella vicinanze della loro sede.



WTCC, STCC e LE LEGGENDE DEL PASSATO

Le differenze con il precedente add-on di Race 07 sono al ricreare prevalentemente nelle vetture disponibili. Injection ci mette a disposizione le auto del WTCC 2010 (Seat Leon TDE e Chevrolet Cruze e BMW E90 320i) e quelle dello STCC (il campionato turistico svedese, che include Volvo C30 e S60, Opel Astra, Chevrolet Lacetti e Honda Accord, fra le tante). A queste si aggiungono delle macchine storiche realizzate fra la fine degli Anni '60 e i primi Anni '70, come la Camaro del '70, la Corvette del '74 e la Mini Cooper S del '68. Per aggiungere un po' di pepe, non mancano più potenti bolide come le Pagani Zonda e le Maserati GT, mentre chi adora le ruote scoperte sarà contento di mettersi al volante delle monoposto della formula R1.

di disputare una partita online quando si vuole, senza preoccuparsi degli orari ufficiali e dei requisiti di patente, ma di contro non ci si può aspettare un matchmaking degno di questo nome né la fluidità delle reazioni ufficiali che rendono il prodotto di Kammer un vero e proprio gioiello.

Si continua a giocare i precedenti capitoli di Race, con Injection potrà dilettarsi con qualche auto nuova, ma se l'aveva abbandonato da tempo, non sarà questo ultimo episodio a fargli tornare l'amore per i Simbin. Se, invece, non avete mai toccato un episodio di Race, crediamo che GTR Evolution - sempre dei Simbin - sia decisamente più stimolante: costa meno di Injection, e include la Nordliff, il vecchio tracciato del Nürburgring.

Alberto Falchi



IL SOLITO BONUS

Ispirandosi apertamente all'orda di Gears of War 3, recentemente uscito in esclusiva su Xbox 360, Techland ha introdotto dei bonus che vengono assegnati completando sfide aggiuntive legate alle diverse ondate. A volte, viene chiesto di uccidere un tot di zombi con armi da fuoco, altre di usare oggetti contundenti, o altre ancora di eliminare i Non Morti facendoli cadere dai dirupi. L'idea è buona, ma non basta a conferire a Bloodbath Arena il brio che gli manca.

LA recente moda delle modalità a orda, lanciata dalla serie di Gears of War, si sta espandendo a macchia d'olio.

Si tratta di particolari sfide, solitamente cooperative, che chiedono ai giocatori di resistere il più a lungo possibile a ondate di nemici sempre più forti, con qualche secondo di pausa tra un assalto e l'altro per leccarsi le ferite e recuperare armi. Il tutto si svolge in arene di varie dimensioni, con un'unica costante: non ci sono vie di fuga e si combatte fino all'ultimo respiro.

Bloodbath Arena, il primo contenuto scaricabile (DLC) di Dead Island, altro non è che una canonica modalità orda, da affrontare da soli o in compagnia (fino a quattro partecipanti, come nella campagna principale). I nostri eroi si imbattono in un gruppo di militari annoverati, con munizioni e provviste in quantità, che ingannano il tempo facendo a gara a chi uccide più Non Morti. Per farlo, hanno dato vita a quattro campi di battaglia (raccolti in una

Questa simpatica sport è organizzato da un gruppo di militari annoverati.



GENERE: SURVIVAL HORROR/AZIONE

DEAD ISLAND BLOODBATH ARENA

Benvenuti al campionato mondiale di caccia allo zombi.

zona accessibile dalle mappe del viaggio rapido) con diverse strutture, in cui la difficoltà è dettata più dalla possibilità di incanalare e tenere sotto controllo gli zombi che dalla loro quantità. Anche nelle ondate più avanzate, infatti, non si superano i momenti



"La quantità di contenuti è piuttosto limitata"

più concitati delle missioni principali e, soprattutto, non ci sono nuovi nemici. Sarebbe stato bello poter utilizzare barriere e predisporre difese nei momenti di pausa, come succedeva con gli zombi di Block Ops o con lo stesso Gears of War 3, ma invece ci si limita a sparare e sferrare calci. La quantità di contenuti, in ogni caso, è limitata: quattro arene, non sono tante e chiunque abbia già trascorso qualche ora con le

modalità a orda di altri titoli si annoierà rapidamente. Non ci sono meccaniche di gioco innovative e l'esperienza non si discosta molto da quella della campagna principale, dove al brivido della sopravvivenza si aggiunge l'interesse per la trama. Il fatto che i punti esperienza guadagnati siano validi anche nell'avventura vera e propria è un ottimo modo per salire di livello, e l'aggiunta di qualche progetto per potenziare le armi vi farà risparmiare il banco da lavoro. Impossibile, però, non pensare che Techland avrebbe fatto una figura migliore includendo Bloodbath Arena nel gioco base.

Fabio Bortolotti



L'ONDA E REPERIBILITÀ

Questo DLC richiede il gioco base Dead Island e può essere acquistato dirottamente su Steam (http://store.steampowered.com/). I titoli sono tradotti in italiano, mentre il doppiaggio è rimasto in inglese.



CLASSIFICAZIONE ONLINE

I risultati ottenuti nelle varie arene vengono inseriti in una classifica online mondiale, ma il sistema è così impreciso che si creano una commedia competitiva intorno a questa modalità.

IN UN PAROLE

OSI... Un contenuto scaricabile per Dead Island.

E COME...

Una serie di sfide a sopravvivere contro ondate di zombi.

E PERCHÉ...

Chi vuole continuare a fare a gara a chi uccide più Non Morti.

RACE INJECTION

Simbin continua a spremere la sua simulazione.

IN ITALIANO

Il gioco è stato tradotto in italiano, e ci saranno alcuni del contrario, considerata la limitata quantità di titoli disponibili. Se volete giocare online, una commedia anche dell'inglese è consigliabile, il gioco è venduto anche su Steam (http://store.steampowered.com/).

IN UN PAROLE

OSI... Una raccolta delle ultime espansioni uscite di Race 07.

E COME...

Race 07, GTR Evolution, Race On.

E PERCHÉ...

Chi non ha ancora abbandonato la simulazione di Simbin.

SIMBIN è uno sviluppatore svedese che da anni delizia gli appassionati di simulazioni di guida.

È il team che ha creato GTR - FIA GT Racing game, GTR 2, GT Legends e, infine, la serie Race, di cui andremo ad analizzare l'ultimo "capitolo".

Caratteristica comune di questi giochi è l'essere basati sul motore di Motor di ISI, lo stesso di Fractor. Se, inizialmente, i prodotti Simbin rappresentavano lo stato dell'arte in ambito simulativo, col tempo il gruppo non è riuscito ad amministrare il vantaggio, tanto che le ultime produzioni non tengono il passo né sotto il profilo del realismo (i Racing) e il recente Project CARS sono molto più avanti in shift e DIRT che dominano).

Race Injection, purtroppo, non migliora le cose, essendo una raccolta delle ultime espansioni uscite (ma non richiama il titolo base per essere giocato), più precisamente WTCC 2010, STCC 2, Formula Racemaster, GT Power Expansion e il Retro Pack. Chi lo acquisterà, di conseguenza, potrà contare su un parco auto discretamente vasto, che comprende Seat Leon, Pagani Zonda R, BMW M3 GT2, Volvo S60, Alfa Romeo 156 e anche delle monoposto,

in particolare le R1. Pensino i tracciati rimangono quelli ormai noti ai possessori di Race, fra cui spicca l'ottimo Macao, una stretta pista cittadina che farà la gioia di chi adora la guida tecnica.

Niente di particolarmente nuovo, insomma, fatta esclusione per il prezzo, di quasi 30 euro, che proprio bruciacchi non sono per una raccolta di contenuti scaricabili dedicati a un titolo uscito ormai cinque anni fa. Graficamente, non sono stati fatti passi avanti, e i circuiti

"Spicca il tracciato di Macao"

rimangono quelli di sempre, dunque senza ricorrere a tecnologie come il laser scan per la loro riproduzione. Sotto il profilo del piacere della guida Race Injection potrà attirare chi cerca una simulazione abbordabile, semplice da apprendere e non troppo punitiva, ma deluderà chi, nel frattempo, si è abituato a prodotti più rifiniti e ambiziosi, come il punto di riferimento iRacing. Rispetto a quest'ultimo, Race Injection ha il vantaggio di non richiedere un abbonamento mensile e di permettere

■ Casa Simbin ■ Sviluppatore Simbin ■ Distributore Namco Bando ■ Telefono 02/937671 ■ Prezzo € 29,99 ■ Età Consigliata 12 ■ Internet www.simbin.se

■ S16. Min. CPU 1,7 GHz, 512 MB RAM, scheda 3D 128 MB PS 2.0
■ Sistema Consigliato: CPU dual core, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB PS 3.0, Connessione a Internet, Multiplayer Internet

■ L'unico modo per correre a Macao è simulativo, ma non frustrante.
■ Buona varietà di vetture...
■ ... che però si assomigliano tutte.
■ Motore grafico obsoleto.
■ Un gioco vecchio.

GRAFICA 6 SONORO 3 GIOCABILITÀ 3 LONGEVITÀ 3 PISTE 3 REALISMO 6

Un titolo ormai troppo vecchio: qualche vettura in più non è sufficiente per riconfermare la passione, considerando soprattutto l'enorme gap con simulazioni più recenti come iRacing o il promettente Project GARS.

5

■ Casa Deep Silver ■ Sviluppatore Techland ■ Distributore Steam ■ Link: http://store.steampowered.com ■ Prezzo € 9,99 ■ Età Consigliata 18 ■ Internet www.deadislandgame.com

■ S16. Min. CPU dual core 2,66 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 512 MB (GeForce 8600GT o ATI 2600XT), 7 GB HD, Internet, Dead Island 1
■ Sistema Consigliato: 4 GB RAM, Scheda 3D 1 GB, Multiplayer Internet

■ Tanti punti esperienza
■ Qualche nuovo progetto
■ Quattro arene
■ Annata in fretta
■ Pochi contenuti
■ Poco originale

GRAFICA 6 SONORO 3 GIOCABILITÀ 3 LONGEVITÀ 3 MULTIPLAYER 3 MAPPE 6

Il DLC che aggiunge una modalità graduale, ma poco originale e con contenuti ridotti. Considerando il prezzo, Bloodbath Arena è consigliato solo a chi si è innamorato follemente di Dead Island.

5



STEAM
57 Steam
Achievement
ACHIEVEMENT

GENERE: GDR D'AZIONE/STRATEGIA

DUNGEON DEFENDERS

Difesa di ruolo e d'azione!

IN ITALIANO

Dungeon Defenders presenta tutti i suoi in italiano, con commenti per le parti narrative. Non mancano, però, emulazioni di traduzioni, a volte quasi irrispettose.



ACHIEVEMENT

Molti dei 57 obiettivi di Steam sono riferiti alla struttura di ruolo di Dungeon Defenders, per premiare i passaggi di livello e il potenziamento di armi e oggetti. Alcuni, però, sono legati ai parametri di difficoltà, visto che il gioco propone molte opzioni per calibrare la sfida.

ATTIVAZIONE VIA STEAM

Dungeon Defenders si integra sul sistema di Steam, che richiede quindi una connessione Internet per l'attivazione. In seguito, si può anche giocare offline.

ANCHE se siete fra coloro che si sono già stancati dei tower defense, a causa di uno stile di gioco spesso poco vario, una chance al gioco di Trendy Entertainment dovreste comunque concederla. A patto di amare i GdR d'azione più semplici e coinvolgenti, visto che è in questo genere che *Dungeon Defenders* pesca le sue migliori caratteristiche.

Prima di saltare alle conclusioni, però, cerchiamo di spiegare l'essenza della tower defense a chi non ne sa niente: in un contesto strategico semplificato, il giocatore deve proteggere la sua proprietà (il "castello", per l'appunto) dal continuo assalto di nemici guidati dalle Intelligenze Artificiali, disponendo trappole e difese una strada che porta al cuore dell'arena. *Dungeon Defenders*, dal canto suo, utilizza una versione sfruttata da altri titoli, come *Sanctum* e *Orcs Must Die!*, in cui al giocatore è concesso

di partecipare direttamente alla battaglia, con armi in pugno e dinamiche marcatamente d'azione. In corrispondenza delle pause fra un'ondata e l'altra, nell'attesa di avversari ancora più forti e numerosi, è dunque possibile mettere in pratica le regole classiche del tower defense, attraverso la scelta e l'applicazione di barricate e unità difensive, mentre all'inizio dello scontro vero e proprio, quando i mostri sfondano il portone, è necessario gettarsi nella mischia menando fendenti a destra e a manca. Tutto ciò è vero anche nel caso di *Dungeon Defenders*, che però

"L'ibridazione fra generi è praticamente perfetta"

aggiunge allo schema una serie di caratteristiche di ruolo dalla notevole profondità, mettendole al servizio di una struttura cooperativa divertente e ben fatta: fino a quattro giocatori possono affrontare le 13 missioni della campagna e un numero di sfide quasi doppio, con regole e obiettivi ad hoc, curando le abilità e l'equipaggiamento del personaggio lungo una crescita fondata su punti esperienza. Durante i passaggi di livello, vengono forniti nuovi strumenti, dai poteri speciali alle armi di difesa (sempre più fantasiose ed efficaci, ognuna potenziabile per tre volte), ed è consentito migliorare l'eroe nelle sue capacità primarie e nell'equipaggiamento.

Quest'ultimo aspetto, molto rilevante per lo schema di gioco, è legato al tritico cavallotto/potenziamento/validità, tipico degli GdR d'azione in stile *Torchlight*: le armi e i pezzi di corazza sono

Non mancano boss grandi e piccoli, da abbattere con decine di trappole e centinaia di tentativi.

PICCOLI EROI ALLO SBARAGLIO

L'incirca fantasy della trama di *Dungeon Defenders* è quasi un semplice pretesto, anche se risulta simpatico e ben pensato. Tre piccoli apprendisti sono lasciati soli dai relativi maestri, partiti per una crociata contro il male, e guardati caso si trovano a fronteggiare l'attacco di Orchi e forze dell'oscurità. Ciò, nella pratica, si traduce in eroi dalla buffa caratterizzazione estetica, che devono specializzarsi nelle stesse discipline dei padroni, difendendo una dozzina d'altra tutte le aree del castello. Le classi disponibili all'ingresso sono Cavaliere, Cacciatore, Apprendista e Frate, e si caratterizzano rispettivamente con la capacità di maneggiare armi pesanti, di colpire con ballette e pistole, di servirsi della magia e di utilizzare poteri dal valore più strategico. A ogni ruolo corrisponde un diverso set di abilità e unità di difesa, naturalmente, anche se quella appena esposta rappresenta solo l'offerta di base: a livelli più alti è possibile sbloccare la classe del Barbaro e della non meglio precisata "Series EV", mentre un contenuto scaricabile è già stato pubblicato su Steam, con un pacchetto di eroi nuovi di zecca.

TAVERNA E FUCINE

Il luogo centrale di *Dungeon Defenders* è la taverna, dove è possibile tornare dopo qualsiasi missione. Qui abbiamo a disposizione un venditore di pezzi d'equipaggiamento, particolarmente potenti e costosi, oppure possiamo conversare e scambiare oggetti in tutta calma con i partecipanti al co-op. Come luogo di stile, per chi sa comprendere l'anima di ruolo di *Dungeon Defenders*, in un angolo troviamo un fantasma a fare da barbiere, per provare con matematica precisione i danni per secondo provocati da ogni arma. Lo strumento principale per la gestione degli eroi, invece, è la Fucina dei Difensori, presente nella Taverna come nelle arenne: all'interno sono contenute le opzioni per visionare le caratteristiche del personaggio, creare un nuovo eroe e governare l'inventario con gli oggetti conservati.



reperibili sul campo, in appositi forzieri e nei pressi dei nemici uccisi, oppure possono venir comprati da un altro giocatore o da un venditore artificiale; in tutti i casi, i poteri e il costo associato agli oggetti sono generati in modo casuale, magari a un livello non ancora disponibile, mentre denaro e Mana sono necessari per migliorare i singoli strumenti. Ciò dà luogo a una continua corsa al pezzo migliore, affiancata dall'introduzione di generosi contenuti, in termini di abilità, difese e quant'altro, a fronte di una difficoltà sempre crescente. E la ricetta sembra quasi nuova, per quanto sia stata utilizzata da



Il menu di gestione del personaggio e dell'equipaggiamento sono sempre chiari e di facile utilizzo.



centinaia di titoli, quando la vediamo affiancata alle stringate logiche dei tower defense: in *Dungeon Defenders* non c'è alcun luogo buio da esplorare, e nessun mostro da stanare fra stanze e corridoi, perché le orde vanno sempre nella stessa direzione e hanno sempre lo stesso scopo, semplice e lineare, portando tutta l'attenzione del giocatore sulla crescita del personaggio. Allo stesso tempo, gli sviluppatori hanno disegnato ottime mappe ed elaborato trappole e unità funzionali e appropriate, per mettere alla prova le capacità strategiche dei giocatori e la loro maestria nel sfruttare abilità e difese complementari.

Quanto abbiamo descritto fin qui lo troviamo inserito in un mondo fantasy volutamente allegro e sopra alle righe, retto da uno competente dell'Unreal Engine 3 (con qualche trascurabile bug) e da un accattivante stile grafico. Uno dei

pochi appunti che si possono fare a *Dungeon Defenders*, comunque non trascurabile, risiede nella proposta relativamente di nicchia dell'offerta di gioco: è possibile vivere tutte le missioni in solitario, naturalmente, ma da ogni caratteristica del titolo balza fuori una predisposizione quasi estrema per il gioco cooperativo, anche in termini di difficoltà. Tra i potenziali difetti, poi, c'è anche la controversa struttura data al comparto online, rigidamente diviso tra eroi per le partite ufficiali, da una parte, e personaggi liberi dall'altra, dal momento che solo questi ultimi possono essere esportati dalle partite in singolo alle istanze in cooperativa. Se tali caratteristiche non vi infastidiscono, però, sappiate che *Dungeon Defenders* è un gioco dalla fama sovrappiù, un miglion per intenditori.

Joseph Massena

BESTIOLE SYLVAZZANTI

gli animali pronti ad aiutarci a sconfiggere il mostro, meglio conosciuti come "pet", sono particolarmente importanti per la giocabilità di *Dungeon Defenders*. La difficoltà è elevata e serve anche questo strumento, per difendere il nostro nucleo centrale (chiamato "Castello"). Qui il piccolo compagno vola nel pet press del truce per poi diverrsi nei nemici più indifesi, attaccandoli con una serie di poteri unici, paragonabili a quelli delle armi e delle corazzine. Proprio sui pet si basano i contenuti speciali di Steam, con le quotidiani (ed ufficiali) sfide in stile *Team Fortress 2*. Per la verità, è persino la rivista di *Warfare*, a disposizione della Casaleggio, che ha consentito di creare trappole in tema con le celebri serie di Valve.

IN UN PAESE

COOP...

Un'onda fra tower defense, battagliere, di azione e GdR, con meccaniche fondate sul senso di sfida e sulla collaborazione fra giocatori.

E COME...

Orca Must Die!

E POI...

Che ricerca una robusta dose di divertimento in compagnia di altri giocatori: strategici e GdR d'azione.

Fornite con maestria le basi strategiche del tower defense e la più incisiva caratterizzazione dei tuoi difensori. La tua identità cooperativa è il simbolo della sfida, perché, dovrai essere i tuoi stessi nemici, perché rappresenti l'ultima di *Dungeon Defenders*.

8



GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE

SENGOKU

Dopo le battaglie di *Shogun 2*, il Giappone feudale diventa saga dinamica.

IN IMPIGNO

Sengoku è disponibile in versione digitale sulle piattaforme Steam e GOG.com, in lingua inglese. Il sistema di gioco è molto semplice, ma fondamentale per comprendere le meccaniche di gioco, potrebbe rappresentare un ostacolo per i giocatori meno esperti. È comunque, in corso d'opera una traduzione amatoriale del titolo.

VASSALLI, VALVASSORI, VALVASSINI

Il Giappone di Sengoku è suddiviso in "kuni", ovvero le classiche province, e "kuni", ovvero regioni composte da un certo numero di territori. A capo delle prime stanno i "kokuji", signori feudali più o meno equivalenti ai nostri baroni, mentre le seconde sono affidate ai "daimyo", una sorta di duchi, che passano a loro volta le loro terre ai vassalli. La struttura feudale può comparire parecchio, ed è facile trovarsi invasi in una rete di matrimoni, diritti di successione e conflitti interni.

È un periodo d'oro, videoludicamente parlando, per chi apprezza la turbolenta storia bellica del Giappone.

Shogun 2, l'ultimo capitolo dell'ormai classica saga Total War, ha trattereggiato il Sengoku Jidai, il sanguinoso periodo delle lotte feudali nipponiche, con grande spettacolarità e atmosfere degne di un film di Kurosawa. Se il titolo di Creative Assembly raggiunge l'eccellenza quanto a potenza visiva e grandiosità dell'esperienza, critica il fianco a qualche mossa per ciò che concerne la trasposizione politica dell'epoca.

Proprio in quest'ambito scarseggia presidiato s'inscrive Sengoku, ultima fatica di Paradox. Il nuovo nato della casa svedese è uno strategico su larga scala, in tempo reale ma fortemente dipendente dalla pausa attiva, la cui struttura è sorretta dal Clausewitz Engine, già capace di conferire solidità a Europa Universalis III e Victoria II. In questo senso, Sengoku è un capitolo piuttosto conservativo nella lunga serie strategica firmata Paradox, un titolo che recupera elementi meccanici dai predecessori e li riadatta al contesto del Giappone feudale. Al di là delle ovvie somiglianze con i giochi recenti, però, una parentela spicca più delle altre: quella con il vetusto Crusader Kings, un peculiare "simulatore di feudalesimo" ambientato in Europa tra l'anno Mille e il primo Rinascimento. È proprio da qui che deriva l'enfasi di Sengoku sulle dinamiche e sui rapporti di

GUERRE NIPPONICHE

Sengoku è un titolo di respiro strategico, e non offre spazio alla tattica, che invece costituisce uno dei pilastri di Shogun 2. Le battaglie si risolvono senza alcun intervento da parte del giocatore - al di là dell'ordine di ritirata - ma sono comunque abbastanza complesse, e tengono conto, tra le altre cose, del terreno e dell'abilità dei comandanti. La scelta di una si riduce a fanteria, cavalleria e, più tardi nel corso della campagna, archibugie: laddove saremo liberi di decidere la composizione della nostra guardia personale, il grosso dell'esercito sarà composto dalle leve provinciali, sulla cui consistenza numerica e varietà non avremo alcun controllo. Una volta sconfitte le armate avversarie sul campo, potremo assediare le città, un processo più o meno lungo, secondo quanto sono solide le fortificazioni. Dal momento che le province conquistate passano subito sotto il nostro controllo, è possibile spazzare via un intero clan con un attacco ben congegnato.



"Riesce a cogliere lo spirito del Giappone feudale"

Iron III, e il respiro è certamente meno ampio rispetto a Europa Universalis III. Ciò non significa che Sengoku sia, in senso generale, un titolo superficiale: le variabili da considerare sono parecchie, e alcune piuttosto peculiari. Innanzitutto, bisogna assicurare



SPIE, ONORE E INTRIGHI

Un gioco ambientato in Giappone non può mancare dello schierarsi i celebri assassini in nero del Sol Levante. In Sengoku, è possibile rivolgersi ai clan ninja che agiscono di tanto in tanto nelle nostre province, per commissionare l'omicidio di rivali scomodi oppure il sabotaggio di un edificio. Non manca la possibilità di ordine piani segreti, per esempio organizzare l'attacco a un rivale coinvolgendo un certo numero di clan minori, oppure usurpare la posizione del nostro signore feudale. Tutte opzioni interessanti, ma che possono costare care in termini di onore, si tratta di una statistica peculiare che definisce la rispettabilità e la fedeltà alla tradizione del nostro clan, in sostanza, una misura di punti che può essere spesa per dichiarare guerra e perpetrare azioni ostili. Scendendo troppo in fretta i gradini dell'infamia, però, si rischia di provocare rivolte interne e catastrofici disastri.



la sopravvivenza alla propria dinastia, allestendo un'oculata politica matrimoniale che garantisca tanto legami politici con le fazioni più potenti, quanto numerosi eredi. È necessario, poi, gestire la piramide feudale: al di là delle poche province che costituiscono il dominio personale del signore, tutte le altre andranno distribuite a personaggi minori, che possono rivelarsi buoni amministratori oppure assoluti incompetenti, così come ve ne proprie "quote colonne" pronte a tramutarsi nell'ombra a nostro danno. Le province stesse sono rappresentate



Il Giappone di Sengoku è suddiviso in 350 province dai confini storicamente accurati.



in termini piuttosto basilari: possono essere migliorate, sia dal punto di vista economico, sia per quanto concerne le fortificazioni, grazie all'intervento diretto dei ministri, e ospitano una forza di fanti ashigaru e cavalieri samurai. Queste compagnie provinciali rappresentano il grosso delle nostre forze, e andranno richiamate nei numerosi casi in cui l'esercito del signore non basti, da solo, a sostenere il peso di una guerra. I conflitti stessi sono, poi, piuttosto rapidi, le battaglie vengono risolte sul piano strategico senza interventi diretti da parte del giocatore, e le province possono essere annesse direttamente, senza necessità di un trattato di pace che ne ceda la proprietà: caratteristica, questa, che risulta particolarmente letale per i clan minori, la cui sopravvivenza è, sovente, più una questione di fortuna che di scelte oculate, anche

a fronte di un sistema diplomatico povero di opzioni rispetto a Europa Universalis III e Victoria II. Sengoku riesce nel non facile compito di cogliere lo spirito del Giappone feudale, un'epoca di estrema instabilità politica e militare, segnata dalla gesta di grandi personaggi come Takeda Shingen e Oda Nobunaga. Dal punto di vista economico, però, il titolo sembra soffrire di una certa crisi d'identità: pesca a piene mani dal campionario Paradox, senza offrire un'esperienza coerente e profonda quanto i predecessori. La strategia non manca, certo, ma per il giocatore veterano è forte la sensazione che Sengoku sia stato costruito a tavolino, con perizia ma senza vera ispirazione, per cavalcare l'onda lunga del successo di Shogun 2.

Claudio Chianese

ECONOMIA DEL SOL LEVANTE
Le province, in Sengoku, sono molto più piccole rispetto a quelle di Europa Universalis III e Victoria II. Il sistema di gioco è molto semplice, ma fondamentale per comprendere le meccaniche di gioco, potrebbe rappresentare un ostacolo per i giocatori meno esperti. È comunque, in corso d'opera una traduzione amatoriale del titolo.

CHINESE E PASTORE
Sengoku modella il conflitto religioso che si sviluppa in Giappone a seguito dell'arrivo delle navi portoghesi e dei missionari cattolici. Alle due religioni originarie, Buddismo e Shintoismo, si aggiungono quindi, nel corso del XVI secolo, il Cristianesimo. È possibile costruire un edificio specifico per ciascuna fede, e guadagnare così, oltre a una piccola bonus alla ricerca o all'onore, anche un miglioramento nella relazione con i clan che condividono la medesima religione.

UN PAESINO
Una volta rievocazione del Giappone feudale.

IL GIOCO
Crusader Kings, Europa Universalis con gli occhi a mulino.

IL GIOCO
On predice un'epoca d'oro a battaglie spettacolari.

© Cas Paradox Interactive / Sengoku Paradox Interactive / Distributore Internet / Link: <http://www.sengokugame.com> / Prezzo: € 29,99 / 118 Corrispondi 12 / www.paradoxinteractive.com

■ **Sis. Min.** CPU 2,4 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB PS 3,2, 2 GB HD, Internet per acquisto
■ **Sistema Consigliato:** CPU Dual Core, 4 GB RAM
■ **Simulazione militare Asia**

■ **Cattura lo spirito del Giappone feudale**
■ **Grandi battaglie** attinenti alla realtà feudale
■ **Più accessibile rispetto alla media Paradox**
■ **... e meno profondo dei predecessori**
■ **Giocherà con i clan minori e una sofferenza**
■ **Simulazione militare Asia**

Sengoku è un buon gioco: accessibile, sufficientemente profondo e facile di periodo storico preso in esame. Ma a parte, uno dei titoli strategici più Paradox di cui si sa, Adatto ai nuovi, i giocatori avranno difficoltà a trovare un po' troppo complicato.

GRAFICA 1 **SONORO** 3 **GIOCABILITÀ** 3 **LONGEVITÀ** 3 **L.A.** 3 **STORICITÀ** 3

STEAM

75 Steam Achievement

ACHIEVEMENT

La serie rivela gli accordi segreti e sono fondamentali per assicurare l'inspiegabilità.

IN ITALIANO

A Game of Thrones: Genesis viene distribuito nel nostro Paese in un'edizione Collector's che include la mappa di Westeros e due artwork esclusivi. Questa edizione è tutta tradotta in italiano. Genesis può essere acquistata anche su Steam (http://store.steampowered.com). In ogni caso, va attivato via Internet, ma può poi essere giocato anche offline.



GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE

A GAME OF THRONES: GENESIS

Al gioco del trono, o si vince o si muore. Nel mentre, però, ci si annoia parecchio.

RISORSE

INFORMATICA
In Germania, l'ero viene ricambiato dal commercio fra la città alleate, ed è spendibile per ridurre le unità diplomatiche che il re a prodotta dei contadini e risulta indispensabile per la creazione di eserciti. Questi appaiono, sulla mappa, come piccoli reggimenti e sono caratterizzati da un rapporto di forza in stile "avversario di guerra".

IN UN PAESE

GOV'.
Un 175 milioni, con un alto livello di diplomazia e intrigo.

E COME...

Republic - The Revolution

E PER...

I videogiochi dedicati con la struttura base.

FARE del buon fantasy è difficile, molto difficile. Se, in ambito videoludico, il problema si pone in maniera solo relativa, parlando di romanzi è raro trovare opere valide.

Le "Cronache del ghiaccio e del fuoco", di George R. R. Martin rappresentano una gradita eccezione. Un mondo medievaleggiante costruito con grande cura, in cui maghi da circo equestre, Orchi ed Elfi cedono il passo a trame bizantine e intrighi di corte: tutte cose, ammettiamolo, difficili da trasporre su monitor. La strada di Cynide era, quindi, in salita dal principio, e lo scivolone prevedibile. Il risultato è A Game of Thrones: Genesis, un titolo che ha l'anima del boardgame e ben scarsa poetica evocativa. La campagna, ispirata agli eventi della storia antica di Westeros - così si chiama il mondo ideato da Martin - funziona tutt'al più come un lungo, tedioso tutorial, una sorta di riassunto tanto delle meccaniche di gioco quanto della vicenda stessa: una modalità, a dire il vero, trascurabile. Più interessanti le schermaglie, tanto in singolo quanto in multigiocatore,

che ci vedono al comando di una fra le otto case nobiliari, con il compito di conseguire quanto più prestigio possibile, tramite l'ottenimento di ricchezza e potere. Il confronto avviene su una mappa suddivisa in territori e punteggiata di città e castelli, e ciascuna "pedina" ha una funzione ben precisa all'interno del sistema di regole: gli emissari stipulano alleanze

"Truppe generiche si affrontano in scontri piuttosto miseri"

con i centri neutrali e accordi segreti con i borghi nemici, le spie rivelano tali machinations e i tentativi di corruzione, le dame contraggono matrimoni diplomatici, ma sono vulnerabili alle lame degli assassini, e così via. Quando i conflitti fra le casate si fanno serrati, il regno precipita



nella guerra e la diplomazia lascia il campo al rudimento di truppe e alla conquista.

Sulla carta, si tratta di dinamiche ben concepite: peccato che si riducano a una sorta di gioco al rialzamento, il cui ritmo è dettato da una ripetitiva danza di mosse e contro mosse, chiaro segno che il gioco avrebbe funzionato molto meglio a turni. Deludente anche l'aspetto militare, che vede truppe generiche affrontarsi in scontri piuttosto miseri. Per non parlare della grafica, vetusta, povera di dettagli e generalmente sgradevole. Dietro Genesis c'è un'idea teoricamente valida, ma forse applicabile con successo: quello che ne consegue è un titolo che percome zoppicante la strada della sperimentazione, e si ferma lontano dal traguardo.

Claudio Chianese



LAME CONTRO PORTATILI

Durante la nostra prova, ci siamo resi conto di un fastidioso problema che appare quando Shogun 2 e le sue espansioni vengono installati su un portatile dotato di due schede video. E pratica sempre più comune per le società che costruiscono laptop dotati di una scheda a "bassa potenza" (come una Mobile Intel HD) per risparmiare batteria quando non si usano programmi che richiedono grandi prestazioni, è di una più potente per quando si desidera videogiochi. Il problema è che su alcuni modelli (tra cui il nostro HP Pavilion DV6-6170SL) Shogun 2 sfrutta benissimo la potenza della Radeon 6770M occlusa, ma nel pannello delle opzioni, "render" solo l'Intel HD. Il risultato è che tutte le opzioni grafiche del livello "Ultra" non sono accessibili, poiché il programma ritiene, erroneamente, che il PC non abbia abbastanza risorse per gestirle. In attesa di un patch, è possibile provare a cambiare la gestione della scheda grafica da "dinamica" a "fissa" nel BIOS, anche se, da quanto si legge su Internet, non tutti i giocatori del problema sono riusciti a risolverlo.



PIÙ di un contenuto scaricabile (DLC), ma meno di un'espansione vera e propria, Rise of the Samurai porta una ventata di freschezza sui campi di battaglia di Shogun 2 con una campagna tutta nuova (per dimensioni può essere paragonata a una delle quattro che componevano l'espansione Kingdoms of Medieval 2) e un buon numero di unità e opzioni.

ROIS è, a tutti gli effetti, un "prequel" degli eventi narrati nella campagna di Shogun 2. Non solo perché si svolge quattro secoli prima, ma anche (come suggerisce il titolo) perché mostra a tutti gli effetti come si svolse l'ascesa di uno degli eroi guerrieri più famosi di tutti i tempi. L'ambientazione di riporti, infatti, nel periodo della guerra Genpei, combattuta tra il 1180 e il 1185 tra i clan Taira e Minamoto, e che si conclude con



la vittoria di quest'ultimo e la fondazione dello shogunato Kamakura da parte di Minamoto Yoritomo nel 1192. Il giocatore ha modo di scegliere quale condurre tra uno dei tre principali duri del periodo (a loro volta composti da due famiglie), e la modalità campagna non è che, in forma, molto differente da quella cui ci ha abituato Shogun 2. Lo è però, e molto, nella sostanza, grazie, soprattutto,



in i nuovi agenti possono, tra le altre cose, convertire unità e generali morti alla nostra causa.

LINGUA E COSTI
Rise of the Samurai è acquistabile su Steam e Gamevillage al prezzo di 6,99 euro. È disponibile in italiano (testi e doppiaggio) oltre che in inglese, francese, tedesco, spagnolo, russo e polacco. Per giocare è necessario avere almeno 1 GB di RAM. Il gioco base Total War: Shogun 2.

GENERE: STRATEGIA STORICA

TOTAL WAR: SHOGUN 2 RISE OF THE SAMURAI

I "secoli bui" del Giappone tornano a splendere!

la vittoria di quest'ultimo e la fondazione dello shogunato Kamakura da parte di Minamoto Yoritomo nel 1192. Il giocatore ha modo di scegliere quale condurre tra uno dei tre principali duri del periodo (a loro volta composti da due famiglie), e la modalità campagna non è che, in forma, molto differente da quella cui ci ha abituato Shogun 2. Lo è però, e molto, nella sostanza, grazie, soprattutto,

"Le unità di samurai nel XII secolo sono poche e molto costose"

al diverso "bilanciamento" della forza relativa delle truppe. L'arte della guerra, nel XII secolo, era meno sofisticata, e le unità "d'élite" dei samurai facevano le loro prime apparizioni sui campi di battaglia. Queste sono, in linea generale, ancora più rare e preziose (anche perché richiedono costi molto), mentre i giocatori avranno a disposizione enormi masse di unità male armate e dal basso morale,

ma capaci di travolgere avversari più preparati con la forza del numero. Altre posizioni tattiche vengono dai nuovi agenti. I Sou demoralizzati i nemici, rafforzano il morale degli alleati e aumentano la felicità dei nostri territori; le Shinyoshi sono seduttori che possono convertire i nemici alla nostra causa; i Monomi sono un incroci tra spie e assassini; i quasi impenetrabili Jurotsutshi sono una sorta di misuratori capaci di convertire intere armate (nonché di combattere la corruzione delle nostre). Infine, gli agenti guadagnano esperienza e sviluppano abilità diverse che li rendono ancora più personalizzati.

ROIS offre nuovi castelli da assediare e dieci tipi di unità navali, oltre a tutte le correzioni di bug contenute nelle patch pubblicate finora. La campagna, a nostro avviso, è ben bilanciata (come lo era quella di Shogun 2) e ogni fase ha sia una posizione di partenza interessante, sia caratteristiche che la rendono unica. Rise of the Samurai propone, in definitiva, una grande mole di contenuti e una bella rinfrescata alla giocabilità per un prezzo contenuto. Se siete appassionati di Shogun 2, non c'è ragione per farvelo scappare.

Vincenzo Beretta



IN UN PAESE

GOV'.
Un'espansione che rafforza Shogun 2 in un'esperienza tutta nuova.

E COME...

Una campagna di Medieval 2. Kingdoms, ma con contenuti nuovi e un viaggio nel profondo passato del Giappone.

E PER...

Chi adora Shogun 2 e vuole saperne di più sull'evoluzione delle sue armate.

© 2011 Focus Home Interactive / Sviluppatore: Cyanide Studio / Distributore: Multix / Prezzo: 62,94/30,91 / Prezzo: 4,99/10,99 / Distributore: 12 / Internet: www.4mat-entertainment.com

St: Min. CPU Dual Core 2 GHz, 2 GB RAM, Scheda 30 256 MB, 10 GB HD, Internet, Shogun 2
Sistema Consigliato: CPU Dual Core 3 GHz, 2 GB RAM
Multigamer Internet

GRAFICA 5 SONORO 5 GIOCATILITÀ 7 LONGEVITÀ 7

Struttura di gioco peculiare
Effetti sull'intelligenza e il doppio gioco
E poi sempre Martin
Campagna trascurabile
Ambiente ripetitivo
La licenza avrebbe meritato più spazio

Genesi sarebbe stato un titolo migliore se avesse puntato più in basso. Dal "Cronache" si avrebbe potuto ricavare una valida serie di titoli. In altre parole, il successo dell'innovazione, ma certo non invece, Cyanide ci consegna un'esperienza solida.

GRAFICA 5 SONORO 5 GIOCATILITÀ 7 LONGEVITÀ 7

© 2011 Sega / Sviluppatore: Creative Assembly / Distributore: Internet / URL: http://store.steampowered.com / www.gamesgate.com / Prezzo: 6,99/10,99 / Distributore: 16 / Internet: www.steamstore.com/shogun2

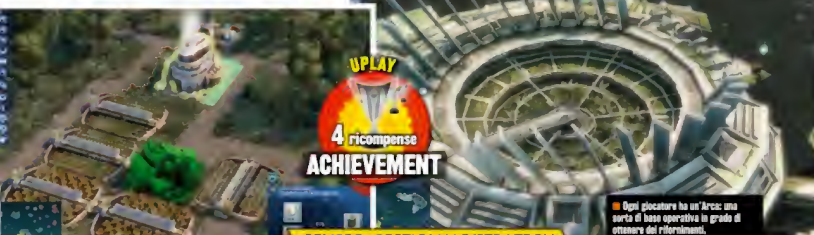
St: Min. CPU dual core 2 GHz, 2 GB RAM, Scheda 30 256 MB, 2 GB HD, Internet, Shogun 2
Sistema Consigliato: CPU quad core, 4 GB RAM, Scheda 30 256 MB
Multigamer Internet

GRAFICA 5 SONORO 5 GIOCATILITÀ 9 LONGEVITÀ 7

Nuove unità e agenti
L'IA degli assedi migliorata
Atmosfera e strutture diverse dall'originale
La struttura della campagna è inalterata
Ancora qualche bug
Problemi di bilanciamento nel costi delle unità

Poche espansioni danno così tanto a un prezzo così contenuto. La campagna nel XII secolo è diversa da nell'atmosfera, più stile tattico, migliore. Nuova unità, nuovi, costosi e una IA migliorata completano un'offerta fenomenale.

GRAFICA 5 SONORO 5 GIOCATILITÀ 9 LONGEVITÀ 7



GENERE: GESTIONALE/STRATEGIA

ANNO 2070

Il segreto per sopravvivere e arginare il collasso ambientale, secondo Related Designs.

IN ITALIANO

Ubisoft distribuisce Anno 2070 interamente tradotto in italiano. Il doppiaggio è rimasto in inglese, ma è accompagnato dai sottotitoli nella nostra lingua, attivabili dall'apposito menu delle impostazioni, e da un briefing riassuntivo. Anche le altre voci di menu sono state tradotte nel nostro idioma.



È passato più di un decennio da quando la serie Anno inaugurava il proprio ciclo vitale su PC. Dopo le crociate e i mercanti di Venezia, però, un balzo di seicentossantasei anni ci porta nel 2070, con un titolo che sembra a cipolla in termini verosimili – la naturale conseguenza storica del progresso della civiltà moderna. Lo sfruttamento considerato delle risorse naturali ha portato alla situazione che si può immaginare sin dai filmati introduttivi di Anno 2070: un pianeta Terra ben diverso da quello che conosciamo, con l'innalzamento del livello delle acque che ha sconvolto dovunque la vita. È un Anno che,



a dispetto dell'ambientazione fantascientifica, non tradisce la propria appartenenza alla serie, importando i meccanismi strategico-gestionali che appartenevano ai suoi predecessori, pur se con una complessità di fondo maggiore e con alcune ottime novità. Il mondo di Anno 2070 è luogo di tensione fra tre diversi gruppi: gli Eco, i Tycoon e i Tech. La vera contrapposizione avviene fra i primi due, ragioni per cui ogni azione concorre a far pendere l'approvazione

"La I.A. è reattiva o in grado di gestire i molteplici parametri"

dell'uno o dell'altra fazione in favore (o a svantaggio) del giocatore, che si trova ad affrontare la sfida in modalità profondamente diverse tra loro. In modalità Missioni Singole, sono ben sette le mappe a disposizione, ciascuna caratterizzata da difficoltà e obiettivi ben precisi e differenti. La Campagna principale consta di tre capitoli suddivisi in diverse missioni, tra cui le prime hanno un carattere introduttivo. In questa modalità, la curva di apprendimento è ben calibrata e leggera quella complessità che gran parte dei giocatori può avvertire come un ostacolo, almeno inizialmente. Le due fazioni possiedono modi di sopravvivere diversi e stili di vita caratteristici, per cui bisognerà fare i conti con il reperimento delle risorse di base e le esigenze della popolazione.

Ogni azione implica delle micro e macro conseguenze che si ripercuotono sull'isola (o sulle isole) colonizzata e sui rapporti con gli altri Personaggi Non Giocanti, che di volta in volta possono assegnare delle missioni e quindi contribuire in qualche modo a influenzare l'orientamento nei

IL FUTURO SOMMERSO

La Terra di Anno 2070 ha spazio per tre gruppi sociali appartenenti a fazioni politiche diverse. Gli Eco amano la vita salutare e l'organizzazione di cui fanno parte. Eden Inuitive, mira a salvaguardare le risorse naturali e l'intero ambiente. Diventamente, la Global Trust è nota per le sue industrie e per lo sfruttamento delle materie prime, una politica industriale che impiega gli alari Tycoon. Entrambe queste fazioni possono servirsi della tecnologia avanzata della S.A.T.I., che nel gioco si traduce nella possibilità di colonizzare anche gli abissi marini, alla ricerca di risorse energetiche alternative, e di creare laboratori tecnologici.



UNA SOCIETÀ GLOBALE

Restando connessi a Internet e osservando le voci di menu, ci si rende conto che l'intero Anno 2070 è concepito come un portale che rende il giocatore partecipe di una società fittizia globale. Le statistiche personali di tutti i partecipanti confluiscono su quelle globali e, di tanto in tanto, vengono sbloccati degli eventi mondiali, vale a dire delle speciali campagne disponibili per periodi limitati. Il giocatore può, inoltre, esprimere le proprie preferenze per il Senato, scegliendo il candidato (virtuale) della fazione che intende sostenere. La vittoria di ciascun candidato implica delle conseguenze in gioco per gli appartenenti alla fazione vincente. Le votazioni del Consiglio Mondiale, invece, determinano effetti per tutti i giocatori, che potranno votare i candidati preferiti sulla base dei loro "programmi".



Alcuni bug presenti durante la nostra prova sono stati prontamente corretti in pochi ore.



La città, Eco, Tycoon e Tech, progrediscono se tutte le esigenze vengono soddisfatte.

pesso politico, oltre che militare, sebbene quest'ultimo aspetto sia più strumentale che strategico. Più il nostro insediamento cresce, più la difficoltà di gioco aumenta, in funzione delle numerose variabili che entrano in campo in maniera graduale o che mutano in concomitanza con le trasformazioni circosanti. Anche il commercio diventa una chiave di volta essenziale per sostenere l'economia della città. In questo senso, come in tutte le altre circostanze evidenziate, l'interfaccia nitida, pulita e flessibile si presta a supportare quasi alla perfezione il giocatore. Le informazioni basilari sulla popolazione, le entrate o le risorse naturali e quelle conservate nei depositi sono a portata di mano e la minimappa a lato completa il quadro d'efficienza.

Uscendo dai confini del single player, Anno 2070 connette in rete fino a un massimo di otto giocatori a partita, in modalità cooperativa

o competitiva. Ci sono anche altre funzioni online, ragioni per cui diventa un peccato privarsi della modalità multiplayer, ora che è perfettamente integrata.

Il motore di gioco è senza dubbio un altro aspetto positivo del titolo di Ubisoft. La qualità globale di Anno 2070 è fra le migliori viste finora in un gestionale/strategico, anche se qualcuno storcerà un po' il naso di fronte all'impossibilità di disattivare o attenuare l'effetto bloom. Il design degli edifici e dei veicoli è pregevole, mentre il notevole livello di dettaglio consente di ammirare anche le più piccole animazioni.

Gli unici difetti degni di nota, dei bug che disturbavano il proseguimento di alcune missioni, sono già scomparsi dalla circolazione, com'è in poche ore dalle patch tra una partita e l'altra.

Simona Maiorano

IL BUIO

Come molti titoli Ubisoft, Anno 2070 è provvisto di un sistema di protezione che richiede una connessione a Internet necessaria per attivare online il gioco. Qualora si volessero utilizzare tutte le funzioni multilabel, è indicato distarsi da una connessione permanente e stabile la partita con altri giocatori, in entrambi i casi, bisogna rispettare la propria copia tramite un account Uplay per poter giocare.

L'IMPORTANZA DELLE RELAZIONI

Diplomata da successo, durante le partite, a diverse informazioni e alla possibilità di ottenere relazioni con gli altri Personaggi Non Giocanti, è possibile chiedere prestiti economici, supportare campagne o ottenere rapporti con un leader, piuttosto che con un altro.

UNA MISSIONE AL GIORNO

Tra le modalità di gioco, segnaliamo l'evento Attuali, che viene assegnato in missione al giorno in stile casuale. Gli incarichi proposti potranno essere completati solo durante le Partite Continue (single o multiplayer) o in modalità Missioni Singole.

NE BU PAISSE

Un gestionale strategico ambientato su un pianeta Terra affetto da stravolgimenti climatici e naturali.

E COME...

Anno 2400, con una formula di gioco potenzialmente una grafica migliore e ambientata nel 2070.

E PER...

Chi ama i titoli strategici non troppo controllati dagli aspetti militari.

ACHIEVEMENT

Anno 2070 consente di accumulare le ricompense Uplay, per un totale di 150 punti. Questi ultimi possono essere spesi per ottenere dei contenuti bonus nel gioco, per esempio: un avatar, una missione bonus o un unità di trasporto.



PACCHETTI SPECIALI

Ad alcuni nuovi contenuti dell'edizione 2012 di Cities XL sono raggiungibili dal pulsante dei pacchetti speciali. Qui, oltre ai pacchetti che aggiungono edifici caratteristici di Europa, Asia e America già presenti in Cities XL 2011, è consentito selezionare nuove strutture: caffè, edifici dei paesaggi di montagna, case, ristoranti e banchine da posizionare su uno sfondo a ridosso del mare, interessanti le anche l'introduzione del quartiere industriale, che permette di creare un lungo arco nel cuore di una gigantesca metropoli.

La costruzione della strada va pianificata per collegare fra loro tutte le zone della città.



GENERE: GESTIONALE CITTADINO

RETAGGIO DEL PASSATO

Il sistema di commercio di Cities XL 2012 è rimasto ancorato alle vecchie meccaniche introdotte in Cities XL, quando il gioco funzionava come MMOG e consentiva ai partecipanti di scambiarsi gettoni ed esportare i beni prodotti dalla propria città, negoziando domanda e offerta. Da Cities XL 2011, il multiplayer non è più presente, e il modulo di gioco si rivolge al commercio è stato convertito per funzionare in single player. Ogni città creata diventa un possibile partner economico, selezionabile da un menu a tendina, ma questa soluzione è poco funzionale al divertimento del giocatore che preferisce, generalmente, creare una città per volta, svolgendo partite di diverse ore ciascuna. A meno che non ci si rivolga alla community per scaricare i salvataggi degli altri appassionati, quindi si è tenuti a costruire più città in grado di produrre risorse diverse, per ottenere un minimo di realismo riguardo gli aspetti commerciali.



Il gioco gestionale cittadino da cartolina... un anno dopo.

IN ITALIANO

Cities XL 2012 è tradotto in italiano. Non ci sono traduzioni, ma tutte le scritte del menu, dell'interfaccia e le indicazioni dei tutorial introduttivi sono nella nostra lingua.



IN 60 PAROLE

Un gestionale dall'aspetto moderno, che consente di creare città con paesaggi profondamente diversi.

E COME...

SimCity 4, ma ha numerose lacune che potrebbero deludere i fan della serie di Maxis.

E PER...

Chi vuole costruire città virtuali e godersene in virtuale cartolina.

CIRCA due anni fa, lo sviluppatore francese Moteo Cristò chiudeva le porte, alcuni mesi dopo aver consegnato agli appassionati di giochi gestionali cittadini Cities XL.

Quel primo titolo trovò un seguito nella versione 2011 del marchio rilevato da Focus Home Interactive. Anche se il nome del gioco di cui si sta leggendo la recensione lo suggerisce, Cities XL 2012 non è propriamente il "nuovo" esponente della saga. È sufficiente dire che viene distribuito sia sotto forma di espansione per Cities XL 2011, sia in veste di titolo a sé stante.

In realtà, Cities XL 2012 non è molto diverso da un pacchetto aggiuntivo di contenuti, perché non apporta alcuna variazione, seppur minima, alla giocabilità del suo predecessore, che invece andava migliorata e corretta. Sulla poltrona di sindaco virtuale ci si trova a cominciare la costruzione di una nuova città a partire da una sequenza di azioni che, a lunpo andare, diventa scontata e ripetitiva. Dopo aver creato la strada principale,

quindi il municipio e il centro servizi, giunge il momento di prendersi cura dei cittadini e farsi carico delle loro richieste, nel bene e soprattutto nel male, dato che saranno più o meno le stesse, nonostante la presenza di gruppi sociali diversi.

L'intelligenza Artificiale di Cities XL 2012, che dovrebbe occuparsi di combinare in modo

"Non apporta alcuna variazione alla giocabilità del predecessore"

senza i vari parametri di gioco, è lenta e costringe ad agire entro limiti imposti per ragioni di semplificazione. Pur sfruttando ogni risorsa urbana e naturale, infatti, ci si trova spesso a fare le casse del comune in rosso e l'impossibilità di agire sulle uscite, se non attraverso l'eliminazione degli edifici che impattano

negativamente sul bilancio economico. L'ampia scelta delle mappe e le numerose strutture a disposizione consentono di edificare città dall'impatto estetico notevole, anche se il motore di gioco è scarsamente ottimizzato per girare sulle moderne configurazioni che utilizzano CPU a core multipli.

In Cities XL 2012 permangono, quindi, problemi ben noti, interfaccia inclusa: leggera, poiché consente di raggiungere ogni funzione in tre clic, ma poco intuitiva e con scritte troppo piccole. Pur ingrandendola dalle opzioni del menu, si finisce per sottrarre spazio a una visuale di gioco non sempre reattiva.

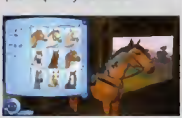
Alcune piccole migliorie sono rese possibili grazie ai contenuti creati e condivisi dalla community di XNation.net. I Mod, realizzati tramite gli strumenti messi a disposizione dagli sviluppatori, sono, di fatto l'unica novità che amplia e rende più piacevole l'esperienza dei sindaco virtuali che si cederanno di acquistare Cities XL 2012.

Simona Malorano



VITA EQUESTRE

Ai cavalli sono legate alcune delle attività più interessanti introdotte da Animals & Co. Animate e cavaliere devono entrambi allenarsi per poterle praticare al meglio. I Sims devono imparare a stare in sella (è questo è intuitivo), mentre i cavalli possono apprendere a come sempre più velocemente e imparare esercizi equisti. Sono anche previste competizioni e, in verità, c'è il bilancio di queste ultime in termini di premi (in denaro) sia eccessivamente sbilanciato a favore del giocatore: un cavallo ben addestrato e un cavaliere competente possono, infatti, superare un gettono immenso di moneta, garantendo a quello di quasi ogni altra attività.



ANCHE i Sims, come appuntamenti inevitabili nella loro vita: la morte, le tasse... e l'espansione dedicata agli animali. Terzo capitolo della serie, dunque, e terzo pacchetto dedicato alle creature grandi e piccole, e più o meno domestiche.

Cani e gatti, naturalmente, la fanno da padroni, e, oltre ad adottare compagni appartenenti alle razze più famose, possiamo creare di bufi e personalizzati grazie a un editor simile a quello utilizzato per i Sims. Siamo in grado di decidere, inoltre, i loro "tratti caratteriali", che sono scelti da una lista molto più lunga rispetto al passato.

GENERE: SIMULATORE DI VITA

THE SIMS 3 ANIMALS & CO.

I migliori amici dei Sims.

Parallelamente, anche i Sims possono accedere a cinque nuovi tratti legati agli animali, come "dinofilo" o "equestro". Ai gatti è consentito cacciare animali più piccoli. Ai cani, stranamente, no, in compenso possono trovare tesori. La vera novità rispetto al passato sono, però, i cavalli, finalmente raffigurati in tutto il loro fulgore e ai quali dedichiamo uno spazio a parte. Non a caso, pensiamo, la nuova città installata con il gioco si chiama Appaloosa Plains, e abbandona

"Adottare un animale non costa nulla"

le suggestioni della California per avvisarci più a quelle tipiche del Texas e del Sudovest americano.

Curiosamente, adottare un animale non costa nulla, e questo vale anche per i cavalli. È una scelta che si distacca dalle espansioni per The Sims 1 e 2, dove per acquistare un micidioso occorreva accendere un mutuo. Mentre ciò non ci disturba per quanto riguarda cani e gatti, è una scelta che lascia perplessi nel caso dei cavalli - soprattutto

considerando che questi possono divenire un'incredibile fonte di introiti. Chi lo desidera può comunque provare a fare amicizia con animali randagi.

Animals & Co. aggiunge anche nuovi protagonisti selvatici alla fauna virtuale di The Sims 3, come lucertole, serpenti e procioni. Inoltre, la "creatura fantastica" che tradizionalmente accompagnava ogni espansione è, in questo caso, un unicorno dotato di poteri magici. Incidentalmente, tali elementi si legano bene a hobby come quello della fotografia, e una splendida immagine di un unicorno al galoppo nei boschi regalerà... be', solo soddisfazioni.

Malgrado la nuova città e le attività legate ai nuovi amici, Animals & Co. è un'espansione dedicata a chi considera The Sims come un gioco di ruolo, piuttosto che a chi lo vede come un gioco di strategia arricchito da sfide e obiettivi da raggiungere. È bello avere il gatto che ti osserva mentre scrivi un romanzo, o lustrare il manto al nostro cavallo dopo una gara vinta, e il pregio più grosso di questa espansione consiste nel dare tali emozioni virtuali.

Vincenzo Beretta



IN ITALIANO

The Sims 3: Animals & Co. è tradotto in italiano. Come di consueto, il gioco non è doppiato, dal momento che i Sims parlano con la loro caratteristica e universale favella: il simlino.



IN 60 PAROLE

Un'espansione dedicata agli animali virtuali.

E COME...

Le espansioni analoghe per The Sims 1 e 2, con molte aggiunte ma qualche semplificazione. Un capolavoro che si tuffa in piscina con...

E PER...

Chi ama gli animali anche nel mondo virtuale.

in: CMC Focus Home Interactive | Sviluppatore Focus Home Interactive | Distributore Halfway | Telefono 023211011 | Prezzo € 19,90 (gioco incassabile), € 14,90 (semplice) | Sito Consulto | Internet www.2clic.it

Scheda grafica	Si: Sim: CPU 2,5 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, 3,5 GB HD, DVD-ROM, Internet			Mappe di notevole impatto estetico Tanti edifici e strutture Possibilità di applicare Mod			Cities XL 2012 punta molto sull'aspetto estetico, mentre quello strettamente gestionale è meno curato. Ritrovare alcuni vecchi problemi è frustrante. Chi cerca novità sostanziali e una giocabilità completa rimarrà deluso.																
	Consigliato: CPU 3 GHz, 4 GB RAM, Scheda 3D 512 MB			Motore di gioco sovrappeso Interfaccia commerciale poco soddisfacente I.A. problematica																			
Multiplayer No																							
GRAFICA			7	SONORO			6	GIOCATILITÀ			5	LONGEVITÀ			4	I.A.			6	REALISMO			6

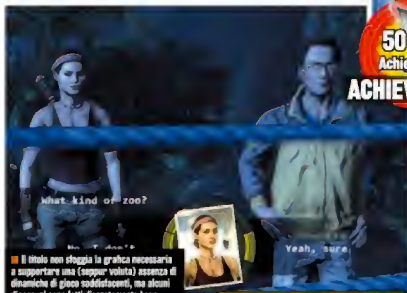
6%

in: CMC EA | Sviluppatore EA | Distributore Leader, Cidivento | Telefono 0332/874111, 199106266 | Prezzo € 19,90 | Ed. Consigliata 12 | Internet thesims3.it, ea.com

Sintesi caratteristiche	Si: Sim: CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB, 3,5 GB HD, DVD-ROM, The Sims 3	È arrivata la cavalleria! Animali molto personalizzabili Gare e competizioni	Adottare un cavallo e la vostra economia familiarizzano galoppando. Il vero valore di Animals & Co. è, però, nel realismo, sia pure virtuale, quelle emozioni che solo i piccoli e grandi amici dell'uomo sanno dare.								
	Cons: CPU 3 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, Internet, CPU 3 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB	Premi delle gare troppo ricchi Il gioco animale "salvaggio" La grafica inizia a essere datata									
	Multiplayer No										
GRAFICA	8	SONORO	7	GIOCATILITÀ	8	LONGEVITÀ	7	INTERAZIONI	1	CONTENUTI	1

7%

STORIE DI DINOSAURI
Il gioco inizia a cavallo della fine del primo film, riproponendone un personaggio minore: il dottor Gerry Harding che, respinto su tale habitat dalla bella Jane, deve affrontare i dinosauri rimasti senza controllo dopo lo shutdown del parco e la fuga di Dennis Needy con gli abitanti.



JURASSIC PARK: THE GAME

Passo falso di Telltale con un gioco a rischio di estinzione.

GIOCO IN INGLESE
L'unica lingua disponibile per serie a schermo, sottotitoli e parlato d'inglese. Al momento, la possibilità di tradurre in italiano del gioco è più che remota.

IN UN PANNELLO

QUESTO...
Un'avventura in cui premere il pulsante giusto al momento giusto.

E COME...

Una versione semplificata e meno bella di Henry Rain.

E PERÙ...

Chi ama così tanto i film si disorienta, da seguire l'assenza di struttura di gioco.

NEL 2013, uno dei film più amati dalla generazione degli attuali trentenni spegnerà ben venti candeline, ma pare che Universal abbia deciso di accelerare i tempi e di festeggiare l'evento con un paio d'anni di anticipo e con la pubblicazione di un cofanetto in Blu-ray che contiene l'intera trilogia di "Jurassic Park".

Dopo aver scritto la parola "fine" dell'omaggio videoludico alla saga di "Ritorno al Futuro", anche i team di Telltale si è messo al lavoro per realizzare un gioco dedicato ai dinosauri di Steven Spielberg, cercando d'intrappolare una strada alternativa alla classica avventura grafica.

Le fasi di lavorazione di Jurassic Park: The Game sono state caratterizzate da cambi di rotta e paragoni un po' azzardati. La pubblicazione avrebbe dovuto prendere la forma a episodi partendo dalla scorsa aprile, ma è stata rimandata all'autunno e compressa in un'unica uscita comprendente tutti e quattro i capitoli. Per descrivere le dinamiche di gioco sono circolate voci a proposito del paragono con uno dei

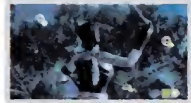
titoli per console più importanti della scorsa stagione: Henry Rain. Il risultato del confronto, però, ha segnato l'evidente disfatta dei dinosauri, che a conti fatti con il colossale lavoro di Quantic Dream hanno in comune solo l'uso smodato della tecnica del quick time event (cioè, la necessità di premere tempestivamente il tasto indicato sullo schermo per permettere

"È una sorta di film interattivo su binari"

la prosecuzione dell'azione nel modo più corretto o in base alle proprie preferenze). Si può dire che la struttura di gioco di Jurassic Park sia tutta qui, con in aggiunta la facoltà di dialogare con gli altri personaggi o di spostarsi da un punto d'interesse dello scenario all'ultimo grido) rendono l'esperienza noiosa e ripetitiva. Resta, quindi, un po' di amaro in bocca per questo Jurassic Park. Più che un prodotto completo e finito, sembra quasi un demo che propone un aspetto specifico di un gioco che avrebbe potuto essere più elaborato.

RIFLESSI DA VELOCIRAPTOR

In Jurassic Park si alternano fasi di gioco esplorative, in cui scegliere la via da seguire selezionando a piacere l'azione da compiere, e altre in cui è indispensabile agire come suggerito sullo schermo nel minor tempo possibile. In questo secondo caso, ci si troverà in situazioni in cui, in caso di errore, il personaggio subisce dei danni (che a lungo andare lo uccidono o, semplicemente, intaccano il giudizio complessivo una volta completato il livello) o passa a miglior vita. Alcuni speciali time event vanno parecchio caldi e si riesce a superarli solo dopo aver imparato a memoria la sequenza di pulsanti, ma i checkpoint sono ben piazzati.



una posizione predefinita all'altra, rendendo l'avventura una sorta di "film interattivo su binari". Nonostante l'evidente cura degli sviluppatori nel ricreare al meglio le atmosfere della pellicola, dinamiche così stringenti e non supportate da una realizzazione tecnica eccellente (la grafica non può certo dirsi all'ultimo grido) rendono l'esperienza noiosa e ripetitiva. Resta, quindi, un po' di amaro in bocca per questo Jurassic Park. Più che un prodotto completo e finito, sembra quasi un demo che propone un aspetto specifico di un gioco che avrebbe potuto essere più elaborato.

Elisa Leonza



► Casa Telltale Games ► Sviluppatore Telltale Games ► Distributore Steam ► Link <http://store.steampowered.com> ► Prezzo € 29,99 ► Età Consigliata N.D. ► Internet www.telltalegames.com/jurassicpark/

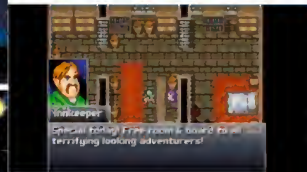
► S.C. Min. CPU 1,6 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, 6 GB HD, Internet per acquistare
► Sistema Consigliato: CPU 2,4 GHz, 4 GB RAM, Scheda 3D 512 MB
► Multiplayer No

GRAFICA 4 SONORO 7 GIOCATILITÀ 6 LONGEVITÀ 6 CONTROLLI 6 TRAMA 6

► Atmosfera ispirata al film
► Checkpoint ben distribuiti
► Pieno di dinosauri
► Giocabilità ridotta al minimo
► Scarso avanzamento inoddisfacente
► Un po' monotono

Dispiace penalizzare la passione degli sviluppatori per la serie "Jurassic Park", ma il gioco vero e proprio è ridotto all'osso e anche il comparto estetico, secondo me, è del nightfall. Per un prezzo inferiore avrebbe giocato di più l'acquisto.

6



Cthulhu Saves the World
Super Hyper Enhanced Championship Edition
Alpha Diamond DX Plus
Alpha FES HD Premium Enhanced
Game of the Year Collector's Edition

DOPPIO AFFARE

Cthulhu Saves the World può essere acquistato su Steam al prezzo di 1,99 euro. La cosa curiosa è che con la stessa cifra, sempre sulla piattaforma Valve, si può acquistare un pacchetto contenente Cthulhu e Breath of the Death VII, il precedente (e altrettanto demenziale) GDR alla giapponese targato Zerberdy.

ALL'epoca in cui H.P. Lovecraft diede alle stampe i suoi inquietanti dei narrativi non mancò chi dubitò della sua salute mentale. Che, dunque, di fronte a un designer che ha deciso di trasformare Cthulhu, la creatura più terrificante nata dalla fantasia del Solitario di Providence, nell'eroe di un tipico gioco di ruolo alla giapponese? Applausito, naturalmente.

Zerberdy Games è un piccolo team indipendente con sede a Lake Arrowhead, in California, che si farà ricordare per l'idea di mettere una terrificante divinità dormiente nei panni del salvatore del mondo. Soprattutto perché questa "visionaria" premessa si sviluppa in una storia ben raccontata, condita da dialoghi pieni di humour, personaggi memorabili, citazioni lovecraftiane a piene mani e un commentario degli sviluppatori imperdibile. Il fascino di Cthulhu



Cthulhu	Um	Sharpe	October
244	301	360	278
208	291	97	352
			x0

GENERE: GIOCO DI RUOLO

CTHULHU SAVES THE WORLD

Il più improbabile degli eroi nella più classica delle avventure.

Saves the World sta tutto qui: una riga di testo, una risata. Lo schema dell'avventura è estremamente classico. Qui Zerberdy si sono ispirati ai giochi di ruolo pubblicati su console a 16-bit, in particolare al poco conosciuto Earthbound, da cui hanno ripreso il sistema di combattimento

"Una terrificante divinità dormiente nei panni del salvatore del mondo"

in prima persona (a turni). Proprio su questo aspetto hanno concentrato le proprie innovazioni più significative. Anzitutto, Cthulhu e i suoi compagni potranno fare impazzire i mostri che li ostacolano, con effetti variabili secondo la creatura colpita. In secondo luogo, incolonnando attacchi diretti faranno

oscrescere un apposito contatore di combo, che fungerà da moltiplicatore al momento di scalare le devastanti "combo finisher". Lanciare un incantesimo di cura riporterà a zero il contatore in questione. Inoltre, con il passare dei turni, i mostri diventeranno più forti, obbligando il giocatore a non tergiversare nella solita sequenza di attacchi e incantesimi di cura.

Al netto di queste piccole "novità", Cthulhu Saves the World è un classico gioco di ruolo alla giapponese, con villaggi, world map e dungeon da esplorare, combattimenti casuali da affrontare e poco altro. Mancano persino i tipici sottogiochi che aggiungono varietà alla formula di cui sopra. Da questo punto di vista, non avrebbe guastato un po' di estro in più.

Tecnicamente, poi, il gioco è un dinosauro, così datato che avrebbe sfigurato anche di fronte a certi gioiellini degli Anni '90 (Cthulhu Trigger su tutti). L'ispirata colonna sonora e il prezzo ridicolo di Cthulhu Saves the World, però, fanno passare sopra questi difetti.

Alessandro Gambino



► Casa Zerberdy Games ► Sviluppatore Zerberdy Games ► Distributore Steam ► Link <http://store.steampowered.com> ► Prezzo € 1,99 ► Età Consigliata 12 ► Internet www.zerberdy.com

► S.C. Min. CPU 1,6 GHz, 1 GB RAM, Scheda video DX 9.0c, 200 MB HD, Internet per acquistare
► Sistema Consigliato: CPU 1,6 GHz, 1 GB RAM, Scheda video DX 9.0c
► Multiplayer No

GRAFICA 4 SONORO 8 GIOCATILITÀ 7 LONGEVITÀ 6 TRAMA 8 LIBERTÀ D'AZIONE 5

► Molto divertente
► Sistema di combattimento interessante
► Colonna sonora ispirata
► Nessuno variante allo schema di gioco base
► Tecnicamente preistorico
► Relativamente lenta

Cthulhu Saves the World è il classico titolo indie spartano, economico e molto divertente. Quest'ultimo pregio è soprattutto il risultato di una scrittura esuberante, ma anche il suo schema di gioco tradizionale non delude.

7



I giochi "budget" sono titoli molto recenti, proposti dai distributori a prezzi decisamente convenienti. Se volete divertirvi, ma con un occhio al portafoglio, ciò che cercate potrebbe essere in questa pagina

Giochiamo spendendo POCO

Caso: FX Interactive/City Interactive ■ Distributori: FX Interactive ■ Lingua: Italiano ■ Prezzi: € 9,95 ■ Provato su Set 10, 5%

SNIPER GHOST WARRIOR EDIZIONE ORO



Il rimpallo più preciso non accompagnato da una sequenza dinamica, che segue il proiettile fino al bersaglio.

AL primo appuntamento, *Sniper Ghost Warrior* non ci aveva impressionato positivamente, per via delle sue sbavature tecniche e per un'offerta di gioco incapace, nel complesso, di giustificare un prezzo di poco inferiore alla concorrenza più eccellente.

Soprattutto sul secondo punto, però, ci troviamo oggi davanti a una versione marchiata FX Interactive ben più prestante, che offre in un colpo solo, a una cifra davvero competitiva, tutti i contenuti aggiuntivi pubblicati dagli sviluppatori dalla prima uscita fino a oggi: il DLC Second Strike va a rimpolpare sia il comparto single player, con una piccola campagna e una mappa sfida, in diretto collegamento con la trama originale, sia le opzioni per le partite multiplayer, con

l'inserimento della modalità Capture the Flag e di 5 mappe nuove di zecca, qualitativamente migliori di quelle originali.

In particolare, il ruolo centrale assegnato ai fucili di precisione, di ogni calibro e portata, risulta efficace nel contesto classico di una Cattura la Bandiera, con continue ronde intorno all'obiettivo e la possibilità di uccidere i portatori da lunghissime distanze. City Interactive, poi, sembra aver seguito le indicazioni e le critiche dei giocatori all'uscita del gioco, ricercando nelle missioni aggiuntive la carica di pathos presente nei migliori livelli originali. Sgattaiolare in mezzo alla vegetazione può dare buone soddisfazioni, imbracciando al momento giusto un fucile di precisione silenziato (ne sono stati inseriti due nuovi, l'M99 e l'L96), e le esecuzioni di nuovi dittatori

e trafficanti di Isla Trueno sono introdotte con la giusta prospettiva, sfruttando al meglio la simulazione balistica di *Sniper Ghost Warrior*. Ricordiamo, infatti, che il gioco riproduce, con una certa perizia, le dinamiche di un tiro di precisione dalla distanza, con relativo calcolo delle caratteristiche fisiche; va anche sottolineato, però, come lo sviluppatore abbia voluto riportare le meccaniche su binari d'azione pura e disimpegnata, proprio in corrispondenza delle azioni di cecchinaggio, con il comando per il "rilevo" (che si ricarica a tempo) e con spettacolari sequenze dinamiche in caso di colpo alla testa, sulla scia del proiettile in volo.

Nella campagna principale non mancano le digressioni più classiche, saggiamente confinate in un numero ridotto di missioni: in questi casi, l'azione ci porta alla guida di un paio di elementi delle forze speciali, mitra alla mano, sottoponendoci a dinamiche fin troppo diffuse negli sparatiutto di guerra moderna, con assalti su piattaforme petrolifere e in altri abusati contesti ambientali. Tenere un basso profilo, però, non è un'opzione sempre praticabile anche quando vestiamo i panni del cecchino, questa volta per ragioni



più che comprensibili: è sufficiente scorgere un nemico in ritardo per ritrovarsi in una situazione poco adatta a un fucile di precisione, in mezzo ad avversari alertati e armati fino ai denti, desiderosi di farci la pelle. In questi casi, possono venire in nostro aiuto la pistola, il coltello e le armi semiautomatiche raccolte dai nemici uccisi, per scatenare una sparatoria come si deve. Attenzione, però, a privarsi del proprio strumento primario senza riflettere con la dovuta calma sulle mosse successive, perché la struttura delle mappe si fonda su fattori e opportunità che invitano al tiro dalla distanza, così come la giocabilità appare frenata se viene meno il calcolo balistico,

insieme al rallentatore per le uccisioni più spettacolari. Per lo stesso motivo, nelle missioni inedite l'opportunità di raccogliere armi nemiche è riservata alle situazioni più estreme e concitate, senza eccessi di "rambismo". In termini meramente tecnici, infine, i pregi e difetti di *Sniper Ghost Warrior* sono rimasti simili a quelli del gioco originale, anche se ci è sembrato di rilevare una minore presenza di bug grafici (ma qualcuno è rimasto, specie nelle compensazioni poligonali) il Chrome Engine 4 non ha una resa lontanissima da quella del predecessore, visto in azione in *Dead Island*, dunque presenta scorci di scenari

naturali piuttosto gradevoli, non molto completi in termini di poligoni, ma esaltati efficacemente dalle ombre e dal sistema di illuminazione. A questi pregi aggiungiamo le buone animazioni, soprattutto per i movimenti in prima persona, e la discreta gestione della fisica per la balistica e per la rappresentazione scenica, con reazioni in gran parte credibili da parte di oggetti e modelli di nemici. Di contro, nessuna di queste componenti riesce a raggiungere i livelli delle produzioni ad altissimo budget, così come gli script risultano meno precisi e le intelligenze Artificiali meno brillanti di quanto si possa vedere in un *Modern Warfare* a caso. Il prezzo, però, stavolta è competitivo, e incornicia un'offerta più varia e longeva: di certo, nella forma e nei contenuti di questa edizione, si tratta della migliore produzione recente di City Interactive, anche se questa considerazione deve essere sottoposta, come ogni altra cosa al mondo, a un criterio d'impetuosa relatività.

Joseph Massena **GIÒCHI**



La possibilità di raccogliere le armi è più rara, nelle missioni aggressive. Meglio così.



I parametri di Giochi per il Mio Computer segnalano i cinque migliori titoli per ogni genere. Se trascorrete le serate esplorando e combattendo attorno a Washington DC, date un'occhiata alla voce "Giochi di ruolo". A fianco del genere, abbiamo poi indicato i titoli che hanno fatto storia: prodotti a volte molto vecchi (potrebbero non essere nemmeno compatibili con l'ultima versione di Windows), ma che occupano un posto nel cuore di ogni appassionato di lunga data, e che potrebbero risultare interessanti per ogni neo giocatore!

GIOCHE PER IL MIO COMPUTER PARAMETRI

I PIÙ GIOCATI DALLA REDAZIONE

Ogni tanto, a G4C qualcuno anche a giocare... Sono i titoli che questo mese hanno maggiormente in mente particolare la redazione!

Total War: Shogun 2
G4C: "Una nuova battaglia all'ultimo sangue!"

Football Manager 2012
G4C: "Puntiamo a diventare il posto in mezzo!"

Final Fantasy XIII-2
G4C: "Un nuovo capitolo della saga di Final Fantasy!"

Final Fantasy XIII-2
G4C: "Un nuovo capitolo della saga di Final Fantasy!"

Final Fantasy XIII-2
G4C: "Un nuovo capitolo della saga di Final Fantasy!"

SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

1) ARMA: ARMA II
G4C: "Un gioco di guerra che non si ferma mai!"
Trucco: Nessuno
Demo: Nessuno

Un seguito sfoderato, capace di far dimenticare i difetti del primo episodio. Conviene a 2 o 3 giocatori: superiori.

GIOCHI D'AZIONE STRATEGICI

1) ARMA: ARMA II
G4C: "Un gioco di guerra che non si ferma mai!"
Trucco: Nessuno
Demo: Nessuno

Un seguito sfoderato, capace di far dimenticare i difetti del primo episodio. Conviene a 2 o 3 giocatori: superiori.

SIMULATORI DI GUIDA

1) ARMA: ARMA II
G4C: "Un gioco di guerra che non si ferma mai!"
Trucco: Nessuno
Demo: Nessuno

Un seguito sfoderato, capace di far dimenticare i difetti del primo episodio. Conviene a 2 o 3 giocatori: superiori.

STRATEGIA IN TEMPO REALE

1) ARMA: ARMA II
G4C: "Un gioco di guerra che non si ferma mai!"
Trucco: Nessuno
Demo: Nessuno

Un seguito sfoderato, capace di far dimenticare i difetti del primo episodio. Conviene a 2 o 3 giocatori: superiori.

STRATEGIA A TURNI

1) ARMA: ARMA II
G4C: "Un gioco di guerra che non si ferma mai!"
Trucco: Nessuno
Demo: Nessuno

Un seguito sfoderato, capace di far dimenticare i difetti del primo episodio. Conviene a 2 o 3 giocatori: superiori.

GIOCHI SPORTIVI

1) ARMA: ARMA II
G4C: "Un gioco di guerra che non si ferma mai!"
Trucco: Nessuno
Demo: Nessuno

Un seguito sfoderato, capace di far dimenticare i difetti del primo episodio. Conviene a 2 o 3 giocatori: superiori.

LE PIETRE MILIARI: Wolfenstein 3D, Doom, Quake, Duke Nukem 3D, Half-Life, Far Cry, Doom 3

1) WOLFENSTEIN 3D
G4C: "Un gioco di guerra che non si ferma mai!"
Trucco: Nessuno
Demo: Nessuno

Un seguito sfoderato, capace di far dimenticare i difetti del primo episodio. Conviene a 2 o 3 giocatori: superiori.

LE PIETRE MILIARI: MechWarrior 2, Space Hulk, Battlezone 2

1) MECHWARRIOR 2
G4C: "Un gioco di guerra che non si ferma mai!"
Trucco: Nessuno
Demo: Nessuno

Un seguito sfoderato, capace di far dimenticare i difetti del primo episodio. Conviene a 2 o 3 giocatori: superiori.

LE PIETRE MILIARI: Star Wars, Grand Prix 2, Top Gear Legends, Street Car, Superbike 2001

1) STAR WARS
G4C: "Un gioco di guerra che non si ferma mai!"
Trucco: Nessuno
Demo: Nessuno

Un seguito sfoderato, capace di far dimenticare i difetti del primo episodio. Conviene a 2 o 3 giocatori: superiori.

LE PIETRE MILIARI: Dune 2, Warcraft 2, Starcraft, Command & Conquer

1) DUNE 2
G4C: "Un gioco di guerra che non si ferma mai!"
Trucco: Nessuno
Demo: Nessuno

Un seguito sfoderato, capace di far dimenticare i difetti del primo episodio. Conviene a 2 o 3 giocatori: superiori.

LE PIETRE MILIARI: Fantasy General, Age of Empires, Master of Magic, S-COM, Steel Panthers, Civilization IV

1) FANTASY GENERAL
G4C: "Un gioco di guerra che non si ferma mai!"
Trucco: Nessuno
Demo: Nessuno

Un seguito sfoderato, capace di far dimenticare i difetti del primo episodio. Conviene a 2 o 3 giocatori: superiori.

LE PIETRE MILIARI: Koa On, Senna, F1, NBA Road to World Cup, Linea, Advantage Tennis

1) KOA ON
G4C: "Un gioco di guerra che non si ferma mai!"
Trucco: Nessuno
Demo: Nessuno

Un seguito sfoderato, capace di far dimenticare i difetti del primo episodio. Conviene a 2 o 3 giocatori: superiori.

LE PIETRE MILIARI: Half-Life, Duke Nukem 3D, Half-Life, Far Cry, Doom 3

1) HALF-LIFE
G4C: "Un gioco di guerra che non si ferma mai!"
Trucco: Nessuno
Demo: Nessuno

Un seguito sfoderato, capace di far dimenticare i difetti del primo episodio. Conviene a 2 o 3 giocatori: superiori.

LE PIETRE MILIARI: MechWarrior 2, Space Hulk, Battlezone 2

1) MECHWARRIOR 2
G4C: "Un gioco di guerra che non si ferma mai!"
Trucco: Nessuno
Demo: Nessuno

Un seguito sfoderato, capace di far dimenticare i difetti del primo episodio. Conviene a 2 o 3 giocatori: superiori.

LE PIETRE MILIARI: Star Wars, Grand Prix 2, Top Gear Legends, Street Car, Superbike 2001

1) STAR WARS
G4C: "Un gioco di guerra che non si ferma mai!"
Trucco: Nessuno
Demo: Nessuno

Un seguito sfoderato, capace di far dimenticare i difetti del primo episodio. Conviene a 2 o 3 giocatori: superiori.

LE PIETRE MILIARI: Dune 2, Warcraft 2, Starcraft, Command & Conquer

1) DUNE 2
G4C: "Un gioco di guerra che non si ferma mai!"
Trucco: Nessuno
Demo: Nessuno

Un seguito sfoderato, capace di far dimenticare i difetti del primo episodio. Conviene a 2 o 3 giocatori: superiori.

LE PIETRE MILIARI: Fantasy General, Age of Empires, Master of Magic, S-COM, Steel Panthers, Civilization IV

1) FANTASY GENERAL
G4C: "Un gioco di guerra che non si ferma mai!"
Trucco: Nessuno
Demo: Nessuno

Un seguito sfoderato, capace di far dimenticare i difetti del primo episodio. Conviene a 2 o 3 giocatori: superiori.

LE PIETRE MILIARI: Koa On, Senna, F1, NBA Road to World Cup, Linea, Advantage Tennis

1) KOA ON
G4C: "Un gioco di guerra che non si ferma mai!"
Trucco: Nessuno
Demo: Nessuno

Un seguito sfoderato, capace di far dimenticare i difetti del primo episodio. Conviene a 2 o 3 giocatori: superiori.

GESTIONALI

1) ARMA: ARMA II
G4C: "Un gioco di guerra che non si ferma mai!"
Trucco: Nessuno
Demo: Nessuno

Un seguito sfoderato, capace di far dimenticare i difetti del primo episodio. Conviene a 2 o 3 giocatori: superiori.

AVVENTURA

1) ARMA: ARMA II
G4C: "Un gioco di guerra che non si ferma mai!"
Trucco: Nessuno
Demo: Nessuno

Un seguito sfoderato, capace di far dimenticare i difetti del primo episodio. Conviene a 2 o 3 giocatori: superiori.

AZIONE/AVVENTURA

1) ARMA: ARMA II
G4C: "Un gioco di guerra che non si ferma mai!"
Trucco: Nessuno
Demo: Nessuno

Un seguito sfoderato, capace di far dimenticare i difetti del primo episodio. Conviene a 2 o 3 giocatori: superiori.

MMORPG

1) ARMA: ARMA II
G4C: "Un gioco di guerra che non si ferma mai!"
Trucco: Nessuno
Demo: Nessuno

Un seguito sfoderato, capace di far dimenticare i difetti del primo episodio. Conviene a 2 o 3 giocatori: superiori.

GIOCHI DI RUOLO

1) ARMA: ARMA II
G4C: "Un gioco di guerra che non si ferma mai!"
Trucco: Nessuno
Demo: Nessuno

Un seguito sfoderato, capace di far dimenticare i difetti del primo episodio. Conviene a 2 o 3 giocatori: superiori.

GIOCHI DI RUOLO/AZIONE

1) ARMA: ARMA II
G4C: "Un gioco di guerra che non si ferma mai!"
Trucco: Nessuno
Demo: Nessuno

Un seguito sfoderato, capace di far dimenticare i difetti del primo episodio. Conviene a 2 o 3 giocatori: superiori.

GLI ALTRI GIOCHI...

SPARATUTTO ONLINE

1) ARMA: ARMA II
G4C: "Un gioco di guerra che non si ferma mai!"
Trucco: Nessuno
Demo: Nessuno

Un seguito sfoderato, capace di far dimenticare i difetti del primo episodio. Conviene a 2 o 3 giocatori: superiori.

SIMULATORI DI VOLO

1) ARMA: ARMA II
G4C: "Un gioco di guerra che non si ferma mai!"
Trucco: Nessuno
Demo: Nessuno

Un seguito sfoderato, capace di far dimenticare i difetti del primo episodio. Conviene a 2 o 3 giocatori: superiori.

PICCHIAIUGO

1) ARMA: ARMA II
G4C: "Un gioco di guerra che non si ferma mai!"
Trucco: Nessuno
Demo: Nessuno

Un seguito sfoderato, capace di far dimenticare i difetti del primo episodio. Conviene a 2 o 3 giocatori: superiori.

LE PIETRE MILIARI: SimCity 2, la serie di Caesar, la saga di Populous

1) SIMCITY 2
G4C: "Un gioco di guerra che non si ferma mai!"
Trucco: Nessuno
Demo: Nessuno

Un seguito sfoderato, capace di far dimenticare i difetti del primo episodio. Conviene a 2 o 3 giocatori: superiori.

LE PIETRE MILIARI: Zak McKracken, Monkey Island, Gabriel Knight, The Longest Journey, Sylphie

1) ZAK MCKRACKEN
G4C: "Un gioco di guerra che non si ferma mai!"
Trucco: Nessuno
Demo: Nessuno

Un seguito sfoderato, capace di far dimenticare i difetti del primo episodio. Conviene a 2 o 3 giocatori: superiori.

LE PIETRE MILIARI: Tomb Raider, Prince of Persia, Godi, Mafia, Outcast, Max Payne, Assassin's Creed II

1) TOMB RAIDER
G4C: "Un gioco di guerra che non si ferma mai!"
Trucco: Nessuno
Demo: Nessuno

Un seguito sfoderato, capace di far dimenticare i difetti del primo episodio. Conviene a 2 o 3 giocatori: superiori.

LE PIETRE MILIARI: Ultima Online, EverQuest, Asheron's Call, Guild Wars

1) ULTIMA ONLINE
G4C: "Un gioco di guerra che non si ferma mai!"
Trucco: Nessuno
Demo: Nessuno

Un seguito sfoderato, capace di far dimenticare i difetti del primo episodio. Conviene a 2 o 3 giocatori: superiori.

LE PIETRE MILIARI: La saga di Ultima, Dungeon Siege, Baldur's Gate, Mass Effect, Mass Effect 2

1) DUNGEON SIEGE
G4C: "Un gioco di guerra che non si ferma mai!"
Trucco: Nessuno
Demo: Nessuno

Un seguito sfoderato, capace di far dimenticare i difetti del primo episodio. Conviene a 2 o 3 giocatori: superiori.

LE PIETRE MILIARI: The Sims 2, The Sims 3, The Sims 4

1) THE SIMS 2
G4C: "Un gioco di guerra che non si ferma mai!"
Trucco: Nessuno
Demo: Nessuno

Un seguito sfoderato, capace di far dimenticare i difetti del primo episodio. Conviene a 2 o 3 giocatori: superiori.

LE PIETRE MILIARI: The Sims 2, The Sims 3, The Sims 4

1) THE SIMS 2
G4C: "Un gioco di guerra che non si ferma mai!"
Trucco: Nessuno
Demo: Nessuno

Un seguito sfoderato, capace di far dimenticare i difetti del primo episodio. Conviene a 2 o 3 giocatori: superiori.

LE PIETRE MILIARI: The Sims 2, The Sims 3, The Sims 4

1) THE SIMS 2
G4C: "Un gioco di guerra che non si ferma mai!"
Trucco: Nessuno
Demo: Nessuno

Un seguito sfoderato, capace di far dimenticare i difetti del primo episodio. Conviene a 2 o 3 giocatori: superiori.

LE PIETRE MILIARI: The Sims 2, The Sims 3, The Sims 4

1) THE SIMS 2
G4C: "Un gioco di guerra che non si ferma mai!"
Trucco: Nessuno
Demo: Nessuno

Un seguito sfoderato, capace di far dimenticare i difetti del primo episodio. Conviene a 2 o 3 giocatori: superiori.

LE PIETRE MILIARI: The Sims 2, The Sims 3, The Sims 4

1) THE SIMS 2
G4C: "Un gioco di guerra che non si ferma mai!"
Trucco: Nessuno
Demo: Nessuno

Un seguito sfoderato, capace di far dimenticare i difetti del primo episodio. Conviene a 2 o 3 giocatori: superiori.

LE PIETRE MILIARI: The Sims 2, The Sims 3, The Sims 4

1) THE SIMS 2
G4C: "Un gioco di guerra che non si ferma mai!"
Trucco: Nessuno
Demo: Nessuno

Un seguito sfoderato, capace di far dimenticare i difetti del primo episodio. Conviene a 2 o 3 giocatori: superiori.

LE PIETRE MILIARI: The Sims 2, The Sims 3, The Sims 4

1) THE SIMS 2
G4C: "Un gioco di guerra che non si ferma mai!"
Trucco: Nessuno
Demo: Nessuno

Un seguito sfoderato, capace di far dimenticare i difetti del primo episodio. Conviene a 2 o 3 giocatori: superiori.

LE PIETRE MILIARI: The Sims 2, The Sims 3, The Sims 4

1) THE SIMS 2
G4C: "Un gioco di guerra che non si ferma mai!"
Trucco: Nessuno
Demo: Nessuno

Un seguito sfoderato, capace di far dimenticare i difetti del primo episodio. Conviene a 2 o 3 giocatori: superiori.

LE PIETRE MILIARI: The Sims 2, The Sims 3, The Sims 4

1) THE SIMS 2
G4C: "Un gioco di guerra che non si ferma mai!"
Trucco: Nessuno
Demo: Nessuno

Un seguito sfoderato, capace di far dimenticare i difetti del primo episodio. Conviene a 2 o 3 giocatori: superiori.

LE PIETRE MILIARI: The Sims 2, The Sims 3, The Sims 4

1) THE SIMS 2
G4C: "Un gioco di guerra che non si ferma mai!"
Trucco: Nessuno
Demo: Nessuno

Un seguito sfoderato, capace di far dimenticare i difetti del primo episodio. Conviene a 2 o 3 giocatori: superiori.

LE PIETRE MILIARI: The Sims 2, The Sims 3, The Sims 4

1) THE SIMS 2
G4C: "Un gioco di guerra che non si ferma mai!"
Trucco: Nessuno
Demo: Nessuno

Un seguito sfoderato, capace di far dimenticare i difetti del primo episodio. Conviene a 2 o 3 giocatori: superiori.

LE PIETRE MILIARI: The Sims 2, The Sims 3, The Sims 4

1) THE SIMS 2
G4C: "Un gioco di guerra che non si ferma mai!"
Trucco: Nessuno
Demo: Nessuno

Un seguito sfoderato, capace di far dimenticare i difetti del primo episodio. Conviene a 2 o 3 giocatori: superiori.

LE PIETRE MILIARI: The Sims 2, The Sims 3, The Sims 4

1) THE SIMS 2
G4C: "Un gioco di guerra che non si ferma mai!"
Trucco: Nessuno
Demo: Nessuno

Un seguito sfoderato, capace di far dimenticare i difetti del primo episodio. Conviene a 2 o 3 giocatori: superiori.

LE PIETRE MILIARI: The Sims 2, The Sims 3, The Sims 4

1) THE SIMS 2
G4C: "Un gioco di guerra che non si ferma mai!"
Trucco: Nessuno
Demo: Nessuno

Un seguito sfoderato, capace di far dimenticare i difetti del primo episodio. Conviene a 2 o 3 giocatori: superiori.

LE PIETRE MILIARI: The Sims 2, The Sims 3, The Sims 4

1) THE SIMS 2
G4C: "Un gioco di guerra che non si ferma mai!"
Trucco: Nessuno
Demo: Nessuno

Un seguito sfoderato, capace di far dimenticare i difetti del primo episodio. Conviene a 2 o 3 giocatori: superiori.

LE PIETRE MILIARI: The Sims 2, The Sims 3, The Sims 4

1) THE SIMS 2
G4C: "Un gioco di guerra che non si ferma mai!"
Trucco: Nessuno
Demo: Nessuno

Un seguito sfoderato, capace di far dimenticare i difetti del primo episodio. Conviene a 2 o 3 giocatori: superiori.

LE PIETRE MILIARI: The Sims 2, The Sims 3, The Sims 4

1) THE SIMS 2
G4C: "Un gioco di guerra che non si ferma mai!"
Trucco: Nessuno
Demo: Nessuno

Un seguito sfoderato, capace di far dimenticare i difetti del primo episodio. Conviene a 2 o 3 giocatori: superiori.

LE PIETRE MILIARI: The Sims 2, The Sims 3, The Sims 4

1) THE SIMS 2
G4C: "Un gioco di guerra che non si ferma mai!"
Trucco: Nessuno
Demo: Nessuno

Un seguito sfoderato, capace di far dimenticare i difetti del primo episodio. Conviene a 2 o 3 giocatori: superiori.

LE PIETRE MILIARI: The Sims 2, The Sims 3, The Sims 4

1) THE SIMS 2
G4C: "Un gioco di guerra che non si ferma mai!"
Trucco: Nessuno
Demo: Nessuno

Un seguito sfoderato, capace di far dimenticare i difetti del primo episodio. Conviene a 2 o 3 giocatori: superiori.

LE PIETRE MILIARI: The Sims 2, The Sims 3, The Sims 4

1) THE SIMS 2
G4C: "Un gioco di guerra che non si ferma mai!"
Trucco: Nessuno
Demo: Nessuno

Un seguito sfoderato, capace di far dimenticare i difetti del primo episodio. Conviene a 2 o 3 giocatori: superiori.

LE PIETRE MILIARI: The Sims 2, The Sims 3, The Sims 4

1) THE SIMS 2
G4C: "Un gioco di guerra che non si ferma mai!"
Trucco: Nessuno
Demo: Nessuno

Un seguito sfoderato, capace di far dimenticare i difetti del primo episodio. Conviene a 2 o 3 giocatori: superiori.

LE PIETRE MILIARI: The Sims 2, The Sims 3, The Sims 4

1) THE SIMS 2
G4C: "Un gioco di guerra che non si ferma mai!"
Trucco: Nessuno
Demo: Nessuno

Un seguito sfoderato, capace di far dimenticare i difetti del primo episodio. Conviene a 2 o 3 giocatori: superiori.

LE PIETRE MILIARI: The Sims 2, The Sims 3, The Sims 4

1) THE SIMS 2
G4C: "Un gioco di guerra che non si ferma mai!"
Trucco: Nessuno
Demo: Nessuno

Un seguito sfoderato, capace di far dimenticare i difetti del primo episodio. Conviene a 2 o 3 giocatori: superiori.

LE PIETRE MILIARI: The Sims 2, The Sims 3, The Sims 4

1) THE SIMS 2
G4C: "Un gioco di guerra che non si ferma mai!"
Trucco: Nessuno
Demo: Nessuno

Un seguito sfoderato, capace di far dimenticare i difetti del primo episodio. Conviene a 2 o 3 giocatori: superiori.

LE PIETRE MILIARI: The Sims 2, The Sims 3, The Sims 4

1) THE SIMS 2
G4C: "Un gioco di guerra che non si ferma mai!"
Trucco: Nessuno
Demo: Nessuno

Un seguito sfoderato, capace di far dimenticare i difetti del primo episodio. Conviene a 2 o 3 giocatori: superiori.



Le News e gli eventi del fenomeno Netgaming, i migliori Mod da scaricare, le guide alla realizzazione di mappe e livelli, i giochi analizzati in multiplayer e una finestra sui mondi virtuali. Tutto questo vi attende nel Next Level del divertimento, a cura di Raffaele Rusconi

Arena Area Download Mod News Extended Play Area Design Web Report

SALUTI DALLA CORREA DEL SUD!

Quando leggete queste pagine, il racconto appena concluso, a Buenos Aires, portuale nella Corea del Sud, le Grand Finals del World Cyber Games che quest'anno, giungono alla loro undicesima edizione e il sono svolte dal 6 al 11 dicembre. Andando nel sito www.wcg.com potrete conoscere subito i risultati e sapere com'è andata per gli otto azzurri che formano la nazionale italiana partita alla volta dell'Estremo Oriente. Al momento di andare in stampa, però, ci siamo ancora accennando a fare i bagli (come ci consueva, Giochi per il Mio Computer seguita la nazionale italiana alla volta del WCG) e siamo ansiosi di sapere come ci comporterà la compagine azzurra in terra coreana. Per questo vi invitiamo a non perdervi il prossimo numero dell'Arena, in cui potrete leggere un'ampia cronaca dedicata, appunto, al "Dilemma del Videogioco". Vi ricordiamo che l'Italia parteciperà soltanto a quattro delle dieci specialità di gara: Tekken 6, CounterStrike, StarCraft II, League of Legends e FIFA 2011 (in PC) e che mancherà l'esperienza con una medaglia ormai dal 2008, quando Lorenzo "Lo7" Cusani vinse l'argento a Guilty Hero al WCG di Colonia. Speriamo che questa sia la volta buona.

www.wcg.com

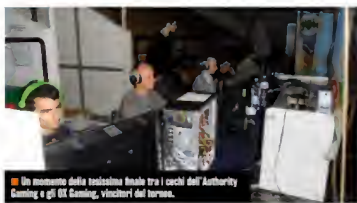
Tornei Nazionali

AUTUMN LAN 2011

La terza edizione del torneo di Call of Duty 4, con 32 team (internazionali) e un montepremi di oltre 12.000 euro!

DOPO il tracollo EPS del 2008, l'assenza di un campionato a carattere nazionale, regolare, ufficiale e caratterizzato da un dignitoso grado di prestigio, ha avuto come effetto collaterale la nascita di tante piccole competizioni a livello locale, organizzate con tanta passione e pochissimi mezzi.

A tre anni di distanza, alcuni di quei pionieristici tornei hanno saputo crescere e rinnovarsi, attirando nuovi sponsor e persino l'attenzione delle amministrazioni locali. Uno in particolare ha incrociato l'Arena di Giochi per il Mio Computer: è l'Autumn Lan, torneo organizzato da uno dei team multigaming più attivi e vitali sul territorio nazionale, i Born Elite Humans, associazione che ha la propria sede storica a Porto Sant'Elpidio, in provincia di Fermo, nel cuore delle Marche. Pur senza disdegnare i giochi di strategia in tempo reale (il clan dispone di un team di StarCraft II e uno di League of Legends) i BEH sono appassionati soprattutto di FPS, dal classicissimo CounterStrike ai vari capitoli della saga di Call of Duty. E proprio allo sparatorie di Activision, con particolare riguardo al quarto capitolo della serie, che i dirigenti del clan



Un momento della tredicesima finale tra i cachi dell'Authority Gaming e gli 08 Gaming, vincitori del torneo.

hanno pensato quando hanno deciso di dare vita a un LAN Party sul finire del 2008. "È stato solo un evento organizzato in una specie di scantinato tra amici", ci spiega Alessandro De Angelis, presidente dei Born Elite Humans, "ma è da lì che è partito tutto. L'anno successivo, infatti, abbiamo realizzato la prima edizione dell'Autumn Lan aperta a tutti i clan nazionali. La popolarità del torneo poi è cresciuta al punto che, a quest'edizione, abbiamo attirato anche dei team stranieri, francesi e della Repubblica Ceca". Il successo ottenuto dall'Autumn Lan, tuttavia, non si è limitato alla (relativamente) piccola comunità dei progamer europei. Sono molti, infatti, gli sponsor importanti (come

Intel) che hanno chiesto e ottenuto di supportare l'evento. Da quest'anno, inoltre, il torneo gode di un patrocinio particolarmente prestigioso: è quello della Città di Porto Sant'Elpidio, la cui giunta comunale, riconoscendo il valore associativo, culturale e competitivo, ha deciso di sostenere il torneo, offrendo il locale palazzetto dello sport come sede (peraltro attrezzata, con i suoi 900 metri quadri, su cui hanno trovato posto 180 postazioni di giochi) in cui ospitare la manifestazione, oltre ad accollarsi parte dei costi. "Crediamo che i videogiochi abbiano la stessa dignità di qualunque altra disciplina sportiva", ha dichiarato il giovane sindaco della città,

Tornei Nazionali ITALIAN TASK FORCE CUP 2012

Al via la seconda edizione del torneo di SWAT 4.

Sempre in tema di tornei nazionali, Giochi per il Mio Computer è lieta di dare spazio alle competizioni a premi organizzate nel nostro Paese. Tra queste, c'è un gradito ritorno, nel già in passato avevano dedicato qualche pagina, al ritorno alla seconda edizione dell'Italian Task Force Cup, un torneo organizzato dall'omonimo clan multigaming (con il supporto dello sponsor Gamehosting.it) con un'unica specialità, FPS tattico SWAT 4. Il torneo si svolgerà a gennaio e, quando leggerete queste pagine, le iscrizioni saranno ancora aperte. Il torneo sarà disputato (completamente online) in modalità "transport bonfire" (4 contro 4) nel set di mappe "Assassin Descent". Non è previsto un montepremi in denaro, ma solo in hardware. Se siete interessati a partecipare, andate sul sito ufficiale e registratevi. Tra un paio di numeri vi racconteremo com'è andata.

www.itfgaming.eu

Mario Andreucci "che possono trasmettere, cioè, gli stessi valori, gli stessi ideali di lealtà, di correttezza, di spirito di squadra che sono propri di qualunque sport. Per questo, il Comune di Porto Sant'Elpidio è orgoglioso di farsi promotore di un evento che ha saputo attirare giocatori provenienti da altri paesi europei e che, speriamo, giungano nella nostra città ancora più numerosi nelle prossime edizioni".

Pur nella sua relativa semplicità, l'Autumn Cup è stata coronata da un grande successo: "Siamo stati costretti a dire di no, a malincuore, a tantissime squadre", ci racconta ancora De Angelis, "abbiamo esaurito i 32 posti disponibili solo 40 minuti dopo aver aperto ufficialmente le iscrizioni, con tutte le quote di partecipazione versate in anticipo". Una sola specialità, Call of Duty 4, giocata in modalità a squadre 5 contro 5; 32 squadre, 4 giorni all'italiana, 160 giocatori e almeno il doppio tra fan e semplici curiosi: 350 match (per un totale di circa 25 ore complessive) e ben un chilometro e mezzo di cavo di rete ethernet (fatto rigorosamente a mano dai membri dello staff per risparmiare sui costi): sono questi numeri che danno un'idea di una diu giorni frenetica ma ben organizzata e che ha offerto agli appassionati di multigaming dei tornei di elevato livello tecnico e di grande spettacolarità, come quello della sfida finale tra i favoriti tutta vigilia, il team OX Gaming e gli "outsider" dell'est europeo, il Team Authority giunto dalla repubblica ceca. Una gara nervosa ma a tratti entusiasmante, che

ha visto la vittoria inaspettata degli OX Gaming: la squadra italiana, infatti, era già stata sconfitta, nella semifinale del "winning bracket" proprio dai cachi ed è arrivata in finale come vincitrice del "loser bracket" (perciò sfortunata, partendo da un parziale di 1 a 0, come prevedono le regole dei tornei a doppia eliminazione). In finale, il team italiano ha però saputo ribaltare il risultato a proprio vantaggio, imponendosi con due vittorie, seppur di misura, di fila e aggiudicandosi così, oltre alla "coppona" e ai numerosi premi (in hardware) offerti dagli sponsor, anche il cospicuo assegno di 5.000 euro che, di questi tempi, è tutt'altro che trascurabile, anche per un team di 5 giocatori. Lo stesso montepremi complessivo, di circa 12.000 euro, appare una piacevole novità in questo periodo di crisi estesa ed estenuante. Al terzo posto c'è un'altra vecchia conoscenza del multigaming italiano: il team RedByte, che pure ha dato prova di un discreto livello di gioco e di affiatamento. Sono tante, comunque, le squadre nazionali che hanno preso parte all'Autumn Lan 2011: tra le altre, ci piace ricordare i nomi dei Quid, degli Airborne Gaming, degli Explosion C4, oltre che degli stessi Born Elite Humans. A tutti, come sempre, vanno le congratulazioni dell'intera redazione di GMC, unite al nostro augurio di non mollare mai. Arrivederci all'Autumn Lan 2012!

Paolo Cupola

www.clanbe.it

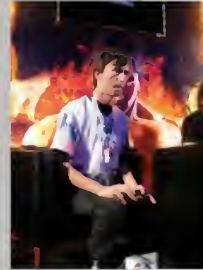
Samsung Euro Champions 2011 UN ITALIANO SUL TETTO D'EUROPA

Rosario Monaco, degli Inferno eSport, la laurea campione europeo di Tekken 6 al SEC di Varsavia.

Tra i tornei promossi dal Comitato Organizzatore dei World Cyber Games, oltre alle spettacolari e attese "Grand Finals", ci sono tre competizioni continentali, a invito (in cui partecipano le nazionali già qualificate alle World Finals), che rappresentano un torneo collaterale (oltre alle finali nazionali, che danno diritto di accedere agli "slot" riservati a ogni paese partecipante) alle finali mondiali: sono i PAN Regional Championships che, dal 2005, si svolgono, rispettivamente, in Europa, in America e in Asia. Il campionato europeo si chiama Samsung Euro Championship e, tradizionalmente, si è sempre svolto in Germania (prima a Hannover, in occasione del Ceit, poi a Berlino, in concomitanza con l'IFA). Quest'anno, per la prima volta, il SEC si è tenuto a Varsavia, capitale della Polonia. Sei sono state le discipline ufficiali di gara: Tekken 6, CounterStrike, StarCraft II, Asphalt 6, FIFA 11 e League of Legends. In passato ci siamo lamentati della scarsa competitività degli atleti azzurri nelle competizioni internazionali di livello, ma questa volta siamo felici di doverci ricordare, perché la rappresentativa italiana ha fatto un ottimo giro. La prima nota positiva, tuttavia, è un pizzico di rammarico visto come sono andate le cose, viene dal torneo di FIFA 2011 cui parteciperà il nostro nazionale Mattia "LoneWolf" Guarracino. LoneWolf, infatti, dopo un ottimo girone di qualificazione, dopo un difficile quarto di finale contro un fortissimo (giocando in casa) avversario polacco, si è arenato in una semifinale già vinta sulla carta: in vantaggio per 4 a 0, contro il tedesco "Schierke" in evidente affanno psicologico, Mattia è riuscito a farsi parare un rigore e farsi rimontare subendo otto gol di fila. Nella finale "di consolazione" contro la Georgia, però, LoneWolf ha vinto senza problemi strappando almeno un meritatissimo bronzo che, ci auguriamo, sarà di buon auspicio per le finali coreane. La vera sorpresa, però, è arrivata dal torneo di Tekken 6, in cui il nostro nazionale, il siciliano Rosario "Rikimaru" Monaco della squadra degli Inferno eSport, ha vinto il torneo, imponendosi in un'incredibile finale contro lo svedese "The Emperor" per 3-0. L'Italia, perciò, ha concluso il SEC 2011 in terza posizione, dietro alla Polonia (nazione ospitante, con tre ori e tre argenti) e all'Ucraina (un oro e un argento), migliorando notevolmente le nostre aspettative per le finali di Busan.

sito di riferimento:

<http://wcg.samsung.gli/stroey7/polish-finals>



DLC per Ferrari Virtual Academy

FERRARI VIRTUAL ACADEMY ADRENALINE PACK

Il simulatore di Ferrari si aggiorna al 2011.



● **Sviluppatore:** Kunos
 ● **Simulatore**
 ● **Genere:** Simulazione di guida
 ● **Dimensioni:** 450 MB
 ● **Gioco richiesto:** Ferrari Virtual Academy
 ● **Prezzo:** € 9,90
 ● **Internet:** www.ferrari-virtualacademy.com

LO scorso anno, Kunos Simulazioni ci aveva colpito con l'ottimo *Ferrari Virtual Academy*, una simulazione di guida ridotta all'osso (variazioni limitate all'assetto, niente danni, solo una vettura e tre tracciati), ma capace di deliziare.

Pur limitato alla sola modalità hotlap, FVA riusciva a trasmettere la brutalità e le prestazioni di una potente monoposto di Formula 1, in particolare della F10. L'ottima simulazione dell'auto era impreziosita dalla qualità delle piste disponibili: solo



● *Ferrari Virtual Academy* rimane essenziale, praticamente un simulatore di hotlap, oppure diverto alla grande.

INSTALLAZIONE

1 Collegarsi al sito www.ferrari-virtualacademy.com e procedere all'acquisto del pacchetto

2 Riceverete tutte le istruzioni e il link per il download del vostro indirizzo email.

tre, ma riprodotte nei minimi dettagli grazie alla tecnica del laser scan.

Da allora, Kunos Simulazioni non è stata con le mani in mano e ha reso disponibile un contenuto scaricabile (DLC). Per poco meno di 10 euro, l'*Adrenaline Pack* aggiunge la F150, la monoposto guidata da Alonso e Massa nel 2011, e una vettura stradale, sempre del Cavallino: una splendida 458 Challenge.

La F150 non ci ha fatto sognare in questo campionato, ma guidarla è sempre un'emozione: si rivela ben più incollata al terreno della F10 e, soprattutto, include i comandi per KERS e DRS, che aggiungono un ulteriore stimolo a chi ha già sviscerato i tre tracciati di FVA. Abbiamo apprezzato anche la meno brutale 458, che, sebbene capace di prestazioni nettamente inferiori alla F1, è sempre una delle massime espressioni automobilistiche. Bisogna scordarsi la paurosa downforce che caratterizza le auto a ruote scoperte e le schiaccia verso l'asfalto, e sarà di conseguenza

necessario entrare in curva con molta più cautela. L'ostacolo più arduo da superare, in ogni caso, consisterà nella necessità di ritardare tutti i punti di riferimento: la F10 e la F150 hanno degli spazi di frenata incredibilmente limitati, mentre con la vettura stradale bisognerà anticipare di parecchio le staccate per non andare lunghi. Una volta presa l'abitudine, comunque, la 458 si fa apprezzare, soprattutto sul tracciato del Mugello, un circuito molto guidato che esalta le doti dei piloti più abili.

Se avete apprezzato *Ferrari Virtual Academy*, l'*Adrenaline Pack* è un'aggiunta piacevole e, a nostro avviso, la sola presenza della F150 con KERS e DRS giustifica l'acquisto dell'espansione.

Alberto Falchi



La F150 ha deluso nel campionato, ma ci ha regalato tante emozioni in questa espansione di FVA.

GdR d'azione Online

PATH OF EXILE

È in arrivo un nuovo parente del diavolo.

● **Sviluppatore:** Grinding Gear Games
 ● **Genere:** GdR d'azione Online
 ● **Percentuale di completamento:** 60%
 ● **Internet:** www.pathofexile.com

QUANDO Diabolo fece la sua comparsa sugli scaffali dei negozi, quindici anni fa, Blizzard inaugurò una serie che, anche grazie alla grande attesa per un terzo capitolo sempre più vicino, è tuttora sulla bocca di tutti. Un gioco di ruolo d'azione tutto livelli, mostri da eliminare e oggetti da raccogliere che ha letteralmente stregato milioni di appassionati.

Grinding Gear Games, una piccola casa di sviluppo con sede in Nuova Zelanda, ha deciso di proporre un titolo, *Path of Exile*, profondamente simile a *Diablo 2* sia per quanto riguarda i concetti di gioco più basilari, sia per l'atmosfera disperata e apocalittica.

Path of Exile presenta, però, alcune differenze fondamentali capaci di allontanarlo, almeno in parte, dal suo "ingombrante" ispiratore. Una di queste è puramente economica: il gioco sarà gratuito, con un negozio virtuale che, a detta degli sviluppatori, venderà esclusivamente miglioramenti estetici. Inoltre, provando la Beta è stato facile osservare ulteriori elementi originali, quali un sistema di rune e abilità piuttosto articolato. Le pietre da incastonare nell'equipaggiamento ricoprono un ruolo molto importante, ossia quello di donare abilità attive. Ogni arma e pezzo di corazza debitamente personalizzato,



● In Beta non sono presenti molte quest, ma gran parte dei contenuti deve essere ancora implementata.

dunque, amplierà le possibilità offensive del vostro personaggio con nuovi attacchi, oltre a incrementare le classiche statistiche (danno, protezione, eccetera). Questo sistema funziona bene ed è affiancato a un albero di abilità passive vasto, anche se organizzato in modo un po' troppo confusionario. *Path of Exile* è attualmente in fase di Beta a numero chiuso, e gli sviluppatori sono al lavoro per completare il gioco vagliando idee e opinioni dei tester. I contenuti, nel momento in cui scriviamo, sono piuttosto limitati, ma sufficienti a mostrare un titolo promettente.

I primi momenti di gioco, successivi alla creazione di un personaggio scegliendo fra le cinque (sei, in futuro) classi a disposizione, le spenderete combattendo Non Morti su una spiaggia tormentata da elementi naturali e soprannaturali. Noterete subito un comparto grafico curato, anche se piuttosto monotono: i livelli sono generati casualmente, fatta eccezione per gli accampamenti in cui accetterete missioni e incontrerete altri giocatori con cui fare gruppo per andare all'avventura, all'interno di ambienti popolati esclusivamente da mostri. Il sistema è più simile a un ibrido fra *Diablo 2* e *Guild Wars* che a un MMORPG tradizionale.

Il gioco, suddiviso in atti, è ancora in piena fase di sviluppo: non mancheremo di tenervi aggiornati. Nel frattempo, se siete interessati, puntate il browser all'indirizzo www.pathofexile.com e create un account per partecipare alle estrazioni di nuovi beta tester.

Antonio Colucci



● Al momento, sono disponibili cinque classi fra cui scegliere, non proprio originalissime ma sufficientemente distinte fra loro.



Arena Area Download Mod News Extended Play Area Design Web Report

Giocato in multiplayer

BATTLEFIELD 3

L'accecante bellezza del multiplayer secondo DICE ha bisogno di qualche ritocco.



Il movimento di armi e accessori è causa di gravi dissincronie nel fuoco di mezzo mondo.

- Casa: Electronic Arts
- Sviluppatori: DICE
- Distributore: Electronic Arts
- Provato su: Dic 11, 8%
- Multiplayer: Internet, competitivo
- Requisiti: CPU dual core, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB DX 10
- Internet: www.battlefield.com/battlefield3

Giocato in multiplayer

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3

Vi è mai capitato di trovarvi al posto sbagliato nel momento sbagliato? Se giocate a Modern Warfare 3, sicuramente sì!

Ventre ucciso subito dopo la spara: mossa gravemente alla salute (mentale).

- Casa: Activision
- Sviluppatori: Infinity Ward/Slingshot Games
- Distributore: Activision
- Provato su: Dic 11, 9%
- Multiplayer: Internet, competitivo
- Requisiti: CPU dual core 1.4 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB PS 3
- Internet: www.callofduty.com/mw3



IL problema più significativo venuto a galla con il multiplayer competitivo di Modern Warfare 3 riguarda il sistema di spawn, ossia il criterio con cui i giocatori vengono fatti rientrare in partita dopo essere stati uccisi. Capita, infatti, che due membri

di squadre avversarie vengano generati nello stesso punto con appena un attimo di distanza, regalando di fatto un'uccisione al secondo arrivato che, con tutta probabilità, avrà modo di sparare alle spalle dello sfortunato nemico. Questa scelta di Infinity Ward mira a dare vita a partite rapide e frenetiche, ma allo stato attuale ha un disperato bisogno di essere ribaltata.

Passando a questioni più tecniche, a un mese di distanza l'esperienza di gioco, come in Battlefield 3, ha ancora qualche falla. Call di prestazioni, momenti di lag e qualche bug assordante sono troppo frequenti; nonostante Activision stia lavorando alacremente per risolvere il tutto. Merita un plauso, però, l'attenzione

IRNV, la cui visuale termica permette di acquisire i bersagli un po' troppo facilmente. La speranza è che, nelle prossime patch, DICE modifichi alcune di queste statistiche, ottenendo un ambiente competitivo più bilanciato e variegato.

Detto questo, Battlefield 3 è e rimane un grande FPS online, i cui problemi non impediranno ai fan del suo stile di godersi i suoi enormi campi di battaglia.

Fabio Bortolotti



Un grande FPS con qualche piccola problema di bilanciamento sugli accessori delle armi. Servono altre patch!

di Robert Bowling di Infinity Ward che, dal suo account Twitter (@fourzerow) risponde prontamente a quasi tutti i bug che gli vengono segnalati. Il discorso è lo stesso di Battlefield 3: se vi piace lo stile di gioco di Call of Duty, i momenti più belli non basteranno a rovinarvi la festa. Ogni tanto ci si annoia, ma tutto il resto è puro divertimento in soggettiva.

Fabio Bortolotti



Gli estimatori dello stile di COD avranno di che divertirsi, nonostante qualche problema tecnico.

Arena Area Download Mod News Extended Play Area Design Web Report

Mondi virtuali

LORD BRITISH TORNA A ATTIVITÀ. RIVOLUZIONE IN VISTA?

Il perfetto mondo virtuale secondo l'uomo che, più di ogni altro, ha influenzato i mondi virtuali moderni.

IL nome Richard Garriott (Lord British, per i videogiocatori di lunga data) dovrebbe dire qualcosa ai lettori di questa rubrica. Programmatore, game designer e, in tempi recenti, astronauta autofinanziato, Garriott è stato il responsabile di alcuni dei progressi più significativi che hanno investito il genere dei giochi di ruolo su PC.

Akalabeth, il primo GdR commerciale propriamente detto, fu opera sua: su fu una delle serie più fortunate dell'intero panorama "ruolistico" occidentale (Ultima) e sempre suo il primo gioco di ruolo online a conoscere un successo internazionale, quell'Ultima Online che ancora oggi si gioca in molte parti del mondo.

È recente la notizia che vuole Garriott alle prese con un nuovo titolo online di massa. Dopo il flop di Tabula Rasa e la breve parentesi come cosmonauta, Lord British torna alla sua vecchia passione. A confermarlo è lo stesso Garriott, con un lungo aggiornamento della sua pagina Facebook (www.facebook.com/Unites/rhargarriott-dave-sayers) e del suo sito (lord-british-ultimate-role-playing-game/259078874343801) in cui, tra l'altro, ripercorre la propria carriera di "creatori di mondi".

Sì, perché, se d'abitudine l'espressione "mondi virtuali" si associa a realtà online persistenti, Garriott ha sempre considerato il suo ruolo come quello di un demiurgo, un creatore di realtà alternative, anche in epoche in cui limitati tecnici di ogni sorta gli impedivano di praticare l'opzione online. La coerenza e l'autonomia del mondo di gioco sono sempre state un suo pallino, tant'è che nella serie Ultima sono comparse prima che altrove routine di vita quotidiana per i personaggi. Non giocanti e interazioni complesse con le lande virtuali. Il mondo di Ultima, Solorza, voleva essere un'ambientazione virtuale con tutti i crismi ben prima della

pubblicazione di Ultima Online. Solo con il debutto di quest'ultimo, però, decine di migliaia di giocatori in tutto il pianeta hanno cominciato a calcare contemporaneamente l'arena di Britannia, il cuore del mondo di Lord British, gettando le basi per la nascita di comunità virtuali ancora oggi attive.

A questo punto, viene naturale chiedersi quale sarà la prossima mossa di Richard Garriott: se riuscirà o meno a lasciarsi alle spalle Tabula Rasa, quali caratteristiche avrà il suo nuovo mondo e che tipo di MMOG vuole produrre questa volta. Qualcosa possiamo intuire dal post cui accennavamo. Primo: si tratterà di un GdR, un GdR "vero", dove si potrà interpretare il proprio ruolo sino in fondo. Secondo: la consistenza del mondo sarà un punto cardine della produzione. Niente cliché ripresi acriticamente dalla tradizione fantasy, né realtà di fantasia, dove il giocatore è chiamato a interpretare il proprio ruolo imposto dal designer. Terzo: accessibilità, delle meccaniche, del metodo di pagamento (free-to-play) e delle modalità di fruizione. In questo senso, i nuovi strumenti per la partecipazione asincrona all'esperienza di gioco sembrano interessare parecchio il designer (la fantasia vuole a Facebook, o a browser game in generale, o ancora a certi titoli per iOS, ma è presto per dire quali canali sfurterà il nuovo progetto di Garriott). Insomma, l'idea è di coniugare accessibilità e profondità, fruibilità e complessità. Per citare le stesse parole di Lord British: "Un grande gioco, come un grande film, non può essere inaccessibile alle masse".

Eppure, le realtà online più complesse e stratificate sembrerebbero quelle legate a titoli scarsamente accessibili. E infatti, il genere dei grandi film, non può essere inaccessibile alle masse". Eppure, le realtà online più complesse e stratificate sembrerebbero quelle legate a titoli scarsamente accessibili. E infatti, il genere dei grandi film, non può essere inaccessibile alle masse".

Eppure, le realtà online più complesse e stratificate sembrerebbero quelle legate a titoli scarsamente accessibili. E infatti, il genere dei grandi film, non può essere inaccessibile alle masse". Eppure, le realtà online più complesse e stratificate sembrerebbero quelle legate a titoli scarsamente accessibili. E infatti, il genere dei grandi film, non può essere inaccessibile alle masse".



Ma è bastato il fuoco di Lord British per salvare Tabula Rasa dall'oblio.

viene spesso usata per selezionare una determinata tipologia di utenza, quella più propensa a investire tempo e risorse nella fruizione del prodotto. È quanto accade programmaticamente in romanzi come "Il nome della rosa", o in MMOG come EVE Online e, per l'appunto, Ultima Online. Ragionevole, quindi, chiedersi quante possibilità abbia un titolo online di medio budget di essere l'esperienza "definitiva" per i giocatori di ruolo più smaliziati e, al contempo, un gioco per tutti. La storia recente ci induce a rispondere poche, ma un personaggio come Richard Garriott merita perfino il beneficio del dubbio. Se non altro, perché sorprendere i fan è sempre stata la sua vocazione più forte.

Alessandro Gambino

IL GDR DEFINITIVO

La serie Ultima è stata, per quasi un ventennio, il banco di prova delle teorie di game design di Lord British. Il prodotto concreto della sua aspirazione ideale al gioco di ruolo perfetto. Nata con le caratteristiche di un tipico GdR per PC (anzi, corrispondeva, insieme a Wizardry, delle determinazioni dei canali del genere) si è pian piano evoluta in qualcosa di più complesso. Ha proposto mondi di gioco credibili, percorsi morali complessi e quelli che l'avventura punta dritta. Altro grande merito della saga di Garriott è stato quello di lanciare il genere del MMOG nel mondo, con un titolo che, non a caso, ha ancora legioni di fan più o meno affascinati.

La testa tra le nuvole, anzi più in alto

Nulla come l'avventura spaziale di Lord British può testimoniare l'eccezionalità del personaggio. Versando la bellezza di 30 milioni di dollari all'Agenzia Spaziale Russa, Richard Garriott, nel fine del 2008, è entrato a far parte del ristretto "club" degli astronauti miliardari. La missione cui ha partecipato è la Sojus TMA-13. Durata complessiva dodici giorni, documentata da un lunghometraggio facilmente reperibile.



I demo migliori, i Mod, gli add on, le patch, le utility, gli shareware e i video da non perdere: ogni mese GMC li racchiude nel disco allegato alla rivista. Il DVD ospita tutti i contenuti della guida che trovate in queste pagine.

A cura di Elisa Leanza

PROBLEMI CON IL DVD DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Ogni mese, facciamo il possibile per allegare alla nostra rivista dei DVD funzionanti. Se capitate nelle vostre mani una copia di GMC con i DVD danneggiati o illeggibili, non preoccupatevi. Potete mandare una e-mail all'indirizzo: gd-gmc@prevail.it. Provvederemo alla sostituzione dei DVD difettosi entro i tre mesi successivi al mese di capienza. Prima di contattarci, però, sinceratevi di aver letto attentamente le guide presenti nella rivista o di aver correttamente installato eventuali patch presenti sul DVD. Una delle maggiori cause di problemi, inoltre, è la mancata installazione di driver aggiornati. Sperimentate a tutti i lettori che riscontrino anomalie di installare i driver più aggiornati per ogni elemento del proprio computer.

Azione

DISNEY UNIVERSE

Un'avventura nei "panni" dei personaggi Disney più amati.

DEMO multilingua, che comprende anche l'italiano, del divertente gioco di piattaforma/azione firmato Disney e dedicato al suo pubblico di giovanissimi appassionati.

Abbiamo recensito Disney Universe nello scorso numero di Giochi per il Mio Computer. Per installare il demo, occorre accettare i vari contratti di licenza e selezionare una delle due procedure. Completa (che installa il programma e tutti i suoi componenti in una cartella predefinita di C:/) e Personalizzata (che consente di scegliere il percorso di installazione). Il demo del gioco occupa 819 MB di spazio su hard disk. Se non riuscite ad avviare Disney Universe e vi appare un messaggio

Un gioco ideato per un pubblico di giovanissimi, ma che farà divertire anche gli adulti.

relativo alle restrizioni del parental control, cliccate con il pulsante sinistro del mouse sull'icona del gioco presente sul vostro desktop, selezionate **Proprietà**, accedete al tab **Compatibilità**, attivate la voce **Esegui il programma in modalità compatibilità per Windows XP**.

cliccate su OK e riprovate ad avviare il gioco. Il demo consente di gustare il primo livello ambientato nel mondo dei "Pirati dei Caraibi" indossando

un costume a scelta fra quelli di Topolino, Jack Sparrow, Stitch e Mike Wazowski. La versione completa di Disney Universe permette di sbloccare una nutrita schiera di costumi aggiuntivi e di sfiorare attraverso sei mondi differenti ispirati a famosi film Disney.

Disney Interactive
CPU 2.2 GHz, 2 GB di RAM, Scheda video 256 MB, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista/7

Il mio PC è sufficientemente potente per giocare a questo gioco? Sì, perché il gioco è stato progettato per funzionare su hardware di fascia medio-alta. Per verificare se il vostro PC è sufficiente, cliccate su "Verifica" e il gioco vi indicherà se siete in grado di giocare o se dovete aggiornare il vostro hardware.



Gli altri demo

AFTERFALL INSANITY

Genere: Sparatutto/Survival horror

Casa: Nicolas Games

Requisiti: CPU dual core, 2 GB di RAM, Scheda video comp. Shader 3.0, Windows XP/Vista/7

Un nuovo survival horror da provare: questa volta ambientato successivamente a un'ipotetica terza guerra mondiale e messo dall'Unreal Engine 3, il demo (che richiede quasi 1,7 GB di spazio su disco fisso) mette a disposizione di coloro che volessero cimentarsi in questa avventura al cardiopalma il secondo e il nono livello del gioco, da affrontare nel pieno del protagonista Albert Tokaj.

DUNGEON DEFENDERS

Genere: GDR d'azione/Strategia

Casa: Trey Entertainment

Requisiti: CPU 1 GHz dual core, 1 GB di RAM, Scheda video 256 MB, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista/7

Mis à la tower defense, gioco di ruolo e d'azione, Dungeons Defenders vi impegnerà nella difesa della terra di Ethenia dal malvagio di turno. L'installazione richiede 1,5 GB di spazio libero su disco fisso. Dopo aver completato la prima parte della procedura, avviate il gioco e preparatevi ad attendere qualche minuto affinché sia ultimata anche l'installazione dei componenti aggiuntivi. Una volta avviato Dungeons Defenders, dalla schermata iniziale potrete accedere alle opzioni di configurazione o giocare direttamente, selezionando uno dei due personaggi disponibili (Apprendista e Cavaliere, cui si aggiungono Frate e Cacciatrice nella versione completa).

GLOBAL OPS COMMANDO LYBIA

Genere: Sparatutto

Casa: BitComposer Games

Requisiti: CPU 2.2 GHz, 2 GB di RAM, Scheda video compatibile 256 MB, Windows XP/Vista/7

Demo single player che occupa poco meno di un 1,5 GB per lo sparatutto in terza persona di Spectral Games che, per la gioia di tutti gli appassionati del genere, è passato da essere una sorta di tech demo a un gioco vero e proprio. In Global Ops Commando Libya dovete riuscire a impedire la compravendita di un ordigno nucleare fra un boss della mafia e un leader libico. I livelli giocabili in questa versione di prova, disponibili in tre diversi livelli di difficoltà, sono due: Misurata Factory e Training Camp.

LEGION

Genere: Guida arcade

Casa: Just a Game

Requisiti: CPU 3 GHz, 512 MB di RAM, Scheda video 512 MB, Windows XP/Vista/7

Nemesis Games è un team di sviluppo indipendente che s'immerge senza troppi strappi e novità nel mercato dei giochi di guida arcade proponendo lighe, un titolo dai contenuti abbastanza classici che vi permetterà di sfrecciare ad alta velocità in una serie di circuiti urbani. Il demo consente di provare le modalità multiplayer, free race e tutorial su tre tracciati: Nitro City North, Nitro City South e Oxide Park. Lo spazio necessario per installare il demo è di poco inferiore agli 800 MB.

LEGO HARRY POTTER ANNI 5-7

Genere: Avventura/Azione

Casa: WB Games

Requisiti: CPU 2.2 GHz, 2 GB di RAM, Scheda video 256 MB, Windows XP/Vista/7

Mentre in libreria s'è un grande schermo la saga di Harry Potter è già giunta alla sua conclusione, nel mondo virtuale e colorato dei mattoncini LEGO sta rivedendo la seconda parte della storia, quella legata agli ultimi tre libri. Questo demo di LEGO Harry Potter Anni 5-7 comprende il livello "La pazzia di Lovegood" in modalità Storia o Gioco Libero.

UTILIZZO DEL DVD CON WINDOWS

L'interfaccia del DVD di GMC è stata studiata per essere semplice e intuitiva: non pochi può poterlo sfogliare la vostra rete di gioco. Scegliete come installare sul computer e giocare i vostri demo preferiti, in modo veloce e senza fastidi.

Cliccando sul pulsante "Demo" avrete accesso all'omonima sezione contenente la variabile dimostrativa dei giochi. Selezionando un titolo, otterrete una veloce descrizione, comparsa dei requisiti minimi di sistema. Grazie al tasto "Esegui" lancerete l'installazione del programma sul disco fisso, mentre utilizzando "Esplora" si aprirà la cartella del DVD contenente tutti i file relativi al gioco stesso.



Cinque giochi indie che abbracciano un ventaglio di generi che spazia dal più classico gioco di ruolo a piattaforme (rispettivamente, con Wanderlust e Monodora II) ai simulatori spaziali (con Kerbal Space Program). Spazio anche agli sparatutto con visuale dall'alto e a giochi che vi metteranno nei panni di un inarrestabile pompiere (Station 37).



Molti sono i programmi che vi possono semplificare la vita nell'uso quotidiano del PC. GMC ve ne offre un'ampia selezione. Alcuni di questi, come WinRAR o Adobe Acrobat Reader, risultano anche indispensabili per godere appieno dei contenuti del DVD allegato alla rivista.



I driver, così come le patch per i giochi, sono fra le componenti software più importanti dal sistema, ma ultimamente le loro dimensioni si sono ingigantite al punto da renderne difficoltoso lo scaricamento dalla Rete. Niente paura, dal momento che troverete gli aggiornamenti più importanti sul DVD Demo di GMC, cliccando sui pulsanti "Driver" e "Patch" dell'interfaccia.



Problemi con la vostra avventura preferita? È sufficiente fare riferimento a questa sezione del DVD per consultare l'archivio storico di tutte le soluzioni pubblicate sulla pagina di GMC. Se nemmeno questo aiuto bastasse, non vi resta che dare un'occhiata alla sezione Utility, dove troverete il programma Trucchi GMC, vera enciclopedia di gabelle.



Oltre al manuale in PDF in italiano del gioco allegato a questo numero di GMC, Wortham 4000: Dawn of War II la sezione dedicata a Mod e add on comprende una Total Conversion stand alone di Duke Nukem 3D, una versione aggiornata del noto Rise of the Mod e di Warcraft III, Annihilator: The Dark Descent a Deus Ex.



Fra i quattro filmati presenti nella sezione Video del DVD (che presentano altrettanti giochi, fra cui MOD - FM Motorsports World Championship, Ridge Racer Unbounded, Trine 2) spicca quello di Skyrim, quinto episodio della saga di The Elder Scrolls, recensito su questo numero di GMC.



Mod e Add On Driver

THROUGH THE PORTAL

Seguito della storia raccontata in *Amnesia: The Dark Descent* che si svolge subito dopo uno dei tre finali previsti dal gioco, ossia quello in cui Alexander attraversa il portale. Grazie a *Through the Portal*, potrete dare un'occhiata al mondo alieno cui si accenna nel corso del gioco.

ARCADIA

Un suggestivo Mod per *Warcraft III* che vi chiederà di sventare la minaccia di una pericolosa epidemia esplosa con la diffusione di una droga che avrebbe dovuto aumentare l'aspettativa di vita degli esseri umani.

DEUS EX 2027

Mod che rappresenta un prequel delle vicende di *Deus Ex*, con una storia non lineare, finali multipli dipendenti dalle scelte effettuate dal giocatore e nuove opzioni (armi ed equipaggiamenti) acquistabili nei negozi, potenziamenti).

RISE OF THE TRIAD 2012

Versione aggiornata di un famoso sparatutto pubblicato nientemeno che nel 1994. In particolare, questa "edizione 2012" rivede il bilanciamento delle armi rendendo le munizioni limitate e consentendo al giocatore di portare con sé un numero maggiore di armi.

W6 REALMS 2 SIEGE BREAKER

Più che un Mod, un gioco completo: una Total Conversion di *Duke Nukem 3D* che non richiede il gioco originale per funzionare.

MATERIALE AGGIUNTIVO PER WARHAMMER 40,000: DAWN OF WAR II

Il manuale in italiano, in formato PDF di *Warhammer 40,000: Dawn of War II*, il gioco allegato a questo numero di GMC.



RISE OF THE TRIAD 2012



ARCADIA

AMD/ATI Catalyst 11.11

La versione più aggiornata del driver per le schede video AMD/ATI, compresi quelli per il sistema operativo Windows 7, in versione 32 e 64 bit.

NVIDIA Forceware 325.52

La versione più aggiornata del driver per le schede video NVIDIA, compresi quelli per il sistema operativo Windows 7, in versione 32 e 64 bit.

Utility

3D Animate v3.00

Grazie a questo programma, potrete emulare i pixel shader su schede 3D che non li supportano.

Amnesia: The Dark Descent 2.0.1

L'ultima versione del programma per leggere i file .pdf, formato in cui è realizzato anche il manuale del gioco completo allegato ogni mese a GMC.

Amnesia: The Dark Descent 2.0.1

Un efficace antivirus in italiano, gratuito se utilizzato per uso personale. Addio minacce per il vostro computer!

Archiver v4.1.1

Un utile programma con cui ripulire il file di registro di Windows.

CD-ROM Scanner

Programma in italiano per mantenere comodamente e senza spese aggiuntive CD, DVD, CD Audio e supporti rimovibili.

Calendar Backup

Un utile programma gratuito per gestire e programmare comodamente i vostri backup periodici e non.

CD-ROM Scanner

Alfide la gestione dei vostri CD audio a questo comodo programma.

Client v4.1.1

Un ottimo client FTP completamente gratuito e accessibile a tutti grazie all'interfaccia in italiano.

Client v4.1.1

La versione più recente e in italiano del noto browser Internet di Mozilla.

Extended-EXIF Manager

Un utile programma di grafica che vi permetterà di creare i vostri calendari e album fotografici personali.

Frame

Frazi vi mostra il numero di frame al secondo visualizzati durante le partite ai vostri giochi preferiti e vi consente anche di catturare immagini e video.

Frame

L'alternativa open source a Photoshop. Un programma di grafica completo e ricco di opzioni, accompagnato da un indispensabile manuale in italiano.

Image v4.1.1

Un visualizzatore d'immagini pratico e veloce, che supporta praticamente tutti i formati.

Image v4.1.1

Valida alternativa a Microsoft Office che offre fogli di calcolo, scrittura e altre funzioni.

Image v4.1.1

La risposta alle vostre esigenze di creazione documenti in formato .pdf. Il programma installa una stampante virtuale che genera file nel formato Acrobat.

Image v4.1.1

Per recuperare file cancellati per errore, provate questo indispensabile programma freeware non dovete più dire addio a documenti e immagini che erodete perduto.

Image v4.1.1

Tenete sempre d'occhio la velocità delle vendite del vostro PC e la temperatura di tutti i componenti critici.

Image v4.1.1

Il programma ideale per visualizzare in un belissimo formato video.

Image v4.1.1

Ultima versione del famoso programma di compressione, grazie a cui decomprimete anche molti dei file presenti sul DVD.

Indie

KERBAL SPACE PROGRAM

Se il vostro sogno è esplorare la galassia ma soffrite persino il mal d'auto, perché non provare a dare il via a un programma spaziale utilizzando un divertente simulatore? Chi ha già giocato *Orbiter* senza problemi troverà *Kerbal Space Program* una passeggiata, chi non ci ha capito niente ha finalmente l'occasione giusta per gustare una sua versione decisamente più arcade.

MONODORA II

Un platform bidimensionale particolarmente carino con un tocco di autunno: il protagonista porta con sé una foglia d'acero che utilizza per colpire i nemici. *Monodora II* prevede persino finali multipli e va provato assolutamente (magari dopo aver recuperato anche il primo episodio sul sito Internet <http://indein.wordpress.com/2010/08/08/hello-world/>).

BURNING WITH RIFLES

Versione ridotta (cioè senza il supporto per la modalità online) rispetto a quella in commercio di *Running with rifles*, sparatutto con visuale dall'alto di ModuloGame Games che vede due fazioni opposte in scontri a fuoco senza esclusione di colpi. Il gioco non richiede installazione, poiché è sufficiente scompattare il file archivio in una cartella del vostro PC.

STATION 37

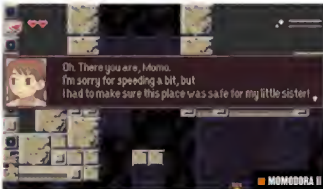
Se non avete mai sognato di esplorare la galassia in veste di astronauta, allora è probabile che ad attirarvi sia la professione di pompiere. In *Station 37* potrete sfidare le fiamme armati di estintore e ascia, nel tentativo di portare in salvo il maggior numero possibile di persone intrappolate nel loro appartamento avvolto dal fuoco.

WANDERLUST

GdR d'azione online per quattro giocatori che in questa versione mette a disposizione i primi tre capitoli dell'avventura. Per giocare, è necessario creare un account gratuito su www.wanderlustgame.com. Se all'avvio del gioco sarete connessi a Internet, partirà l'aggiornamento automatico.



KERBAL SPACE PROGRAM



MONODORA II

Patch

UNITED STATES PATENT VI 1.1

Patch per il gioco di guida di Ubisoft, utile per aumentare la risoluzione e porta a un massimo di 2560x1600, aggiungere il supporto al volante Logitech G27, risolvere problemi di visualizzazione del menu e altri bug minori.

FINE MAKERS: THE PATENT VI

Patch di aggiornamento per il manageriale calcistico di Electronic Arts, che consente di utilizzare gli stadi originali anche dopo averli migliorati e apporta alcune modifiche al bilanciamento del gioco.

HEARTS OF IRON III FOR THE BROTHERHOOD YEARS

Tanti bug di vario genere risolti grazie a questa nuova patch resa disponibile da Paradox Interactive.

MOND E MAGIA: HEROES VI V1.1

È già disponibile una patch di *M&M: Heroes VI* che apporta modifiche al bilanciamento, risolve alcuni bug e aggiunge importanti contenuti come armi della Dinastia per l'Altare dei desideri, 4 nuove mappe multiplayer (Oro di Zolfo, i Ducati in conflitto, Fortezza d'onore, Silenzio degli Antenati) e la mappa "Un ponte troppo lontano", non presente nella versione 1.0.

PCS 2012 TEAM

Aggiornamento per *Pro Evolution Soccer 2012* che completa la rosa dei giocatori aggiungendo squadre, statistiche e campionati assenti al momento dell'uscita del titolo.

SCANDAL VI 2.1

Patch generica che aggiorna il gioco e risolve alcuni bug legati all'Intelligenza Artificiale.

THE WORK OF UNBROKEN WILL V1.1

Patch di aggiornamento e risoluzione di bug relativi a sottotitoli, audio e crash occasionali per l'avventura grafica sviluppata da King Art Games.



NIGHT AND MAGIC HEROES VI V1.1

Video

MUD - FIM: Motorists' World Championship

Ridge Racer Unbounded

The Elder Scrolls V: Skyrim

Trine 2



Nuove guerre attendono gli Space Marine ai confini dell'universo. È tempo di lucidare l'armatura, il mouse e tastiera!

guida al GIOCO COMPLETO

WARHAMMER 40,000: DAWN OF WAR II

Come giocare

Per giocare a Warhammer 40,000: Dawn of War II occorre innanzitutto installare l'installazione di Warhammer 40,000: Dawn of War II. Una volta fatto, non resta che avviare il programma seguendo il percorso **Start > Giochi > se, preferite, aprendo direttamente Steam (menu Start > Steam)**. Se optate per questa interfaccia, dovete selezionare **Libreria** e quindi cliccare due volte con il tasto sinistro del mouse su Warhammer 40,000: Dawn of War II. Ricordiamo che una connessione a Internet è necessaria per l'installazione, l'attivazione e per lanciare il gioco.

Il manuale

Per visualizzare il manuale di gioco, completamente in italiano, dovete inserire il DVD demo e accedere alla directory **Dati > Modo Dawn of War II**. Vi ricordiamo che per leggerlo avete bisogno del software Acrobat Reader. Nel caso in cui tale programma non fosse già installato sul vostro computer, potrete trovarlo nella sezione Utility, sempre nel DVD demo.

La lingua

Warhammer 40,000: Dawn of War II presenta dialoghi parlanti in lingua inglese, mentre tutti i testi, compresi sottotitoli e menu di gioco, sono completamente tradotti in italiano.

CI troviamo nel quarantesimo secolo e una battaglia di dimensioni apocalittiche imperversa nello spazio.

Gli umani, guidati dall'Imperatore, una vera e propria divinità in terra, combattono per conquistare nuovi pianeti e per difendere i propri territori, affrontando le più crudeli e misteriose civiltà extraterrestri. I brutali e sanguinari Orki, gli aggraziati ma micidiali Eldar, gli inarrestabili Tiranidi, tutti rappresentano un ostacolo alla sopravvivenza della nostra specie, ed è proprio per questo motivo che sono stati creati gli Space Marine, soldati geneticamente programmati per la guerra, fedeli fino alla morte all'Imperatore.

In Warhammer 40,000: Dawn of War II saremo alla guida di un particolare Capitolo (si definiscono così i corpi di appartenenza degli Space Marine), quello dei Corvi Sanguinari, un gruppo che ha la peculiarità di conservare qualsiasi informazione o reperto in modo quasi ossessivo, a compensazione del fatto che le loro origini sono andate perdute nelle pieghe del tempo.

Nel gioco, uno strategico in tempo reale, dovremo spartirci di pianeta in pianeta affrontando varie missioni mano a mano che ci verranno comunicate. Non c'è, comunque, un'evoluzione prettamente lineare. Al giocatore, infatti, viene data la possibilità di scegliere fra diverse tattiche, alcune fra l'altro disponibili solo per un breve lasso di tempo. Una libertà d'azione che si ripercuote persino a livello di giocabilità, permettendo di scegliere quali obiettivi

seguire, con conseguenze di vario genere.

Al contrario di altri giochi della stessa categoria, in Warhammer 40,000: Dawn of War II c'è una grande enfasi sull'azione, tanto che non è presente in alcuna forma la componente di costruzione: in buona sostanza, non dovete preoccuparvi di realizzare strutture, barricate e tanto meno veicoli o mezzi di qualche genere. Naturalmente, questo non significa che potrete andare allo sbaraglio; anzi, sarà fondamentale selezionare con cura l'equipaggiamento dei Corvi Sanguinari, in particolare quello dei Capi Squadra e del Comandante, in grado di utilizzare delle abilità assolutamente devastanti.

Non mancano aspetti più simili ai classici giochi di ruolo, come la crescita dei personaggi, l'accesso a nuove abilità, nonché bonus particolari. Inoltre, essendo questo un titolo Games For Windows LIVE, potrete sbloccare tutta una serie di obiettivi (achievement), per l'esattezza 73, per un totale di 2.000 punti.

Warhammer 40,000: Dawn of War II permette anche l'accesso a numerose modalità online, compresa la possibilità di affrontare l'intera campagna principale in co-op, al fianco di un vostro amico insomma. Quanto al multiplayer, potrete sia giocare uno contro l'altro, sia in battaglie a squadre, con un massimo di tre partecipanti per parte. Ovviamente, negli scontri multigiocatore non sarete obbligati a selezionare unicamente gli Space Marine, ma avrete accesso agli Orki, agli Eldar e ai Tiranidi.

Requisiti di sistema

Il sistema minimo per giocare a Warhammer 40,000: Dawn of War II è costituito da un processore single core (Pentium4 3,2 GHz), 1 GB RAM (2 GB con Windows Vista o 7), una scheda 3D 128 MB con supporto Pixel Shader 3.0 (GeForce serie 6600 GT, Radeon X1600), una scheda audio compatibile DirectX 9.0c, un lettore DVD-ROM 4x, 5,5 GB di spazio su disco fisso e una connessione a Internet. Per giocare al massimo, invece, consigliamo un processore dual core a 2,2 GHz, 2 GB RAM e una scheda 3D con 512 MB supporto Pixel Shader 3.0 (GeForce 7800 GT, Radeon X1900 o superiori). I sistemi operativi supportati sono Windows XP, Vista e 7. Le schede video integrate dei sistemi notebook non sono del tutto supportate, quindi potrebbero dare problemi o impedire completamente il funzionamento corretto del gioco.

Installazione di Warhammer 40,000: Dawn Of War II

Verificate anzitutto che il vostro PC sia regolarmente connesso a Internet, quindi inserite il DVD di Warhammer 40,000: Dawn of War II nel lettore e cliccate su **Esecuzione di SETUP.EXE**. Se la finestra di dialogo non dovesse aprirsi automaticamente, esplorate il disco e fate doppio clic sul file **Setup.exe**. Si aprirà immediatamente un menu di selezione relativo alla lingua, quindi cliccate su **Italiano** per procedere. Nella finestra successiva cliccate su **Installa Dawn of War II** > **OK**. Vi verrà ora proposta la lettura del classico EULA, selezionate **Accetto le condizioni di questo contratto di licenza** per proseguire. Attendete qualche minuto affinché venga inizializzata l'installazione dei componenti. Se a questo punto **NON** disponete di un account Steam, andate al paragrafo **Installazione di Steam** e seguite passo passo la guida. Se, invece, disponete di un account a Steam, inserite i vostri dati (Nome Account e Password) come di consueto. Dopo qualche secondo, il gioco vi chiederà il **codice di prodotto**: lo trovate stampato sul retro della confezione, ed è composto da una combinazione di numeri e lettere per un totale di 25 caratteri suddivisi in cinque blocchi. Digitateli con attenzione, evitando di confondere gli 1 (uno) con le I (Idia) e gli 0 (zero) con le O (Idia) > **OK**. Se il codice è stato accettato, nella schermata successiva troverete la **dicitura d'attivazione eseguita**, pertanto cliccate su **Avanti** e attendete il completamento dell'installazione da disco. Una volta terminata la copia del file su disco fisso, lasciate il segno di spunta su **Gioca ora** e cliccate su **Fine** in modo da visualizzare il codice per giocare online. Tale codice è diverso rispetto a quello di attivazione ed è univoco per ogni copia di Warhammer 40,000: Dawn of War II: consigliamo di segnarelo da qualche parte. Cliccate, quindi, su **Gioca** per dare inizio al download automatico del patch, che aggiornerà il prodotto all'ultima versione disponibile. Questa procedura non è evitabile in alcuna maniera ed è necessaria per la corretta esecuzione del gioco. Richiederà, inoltre, un certo quantitativo di tempo determinato principalmente dalla velocità della vostra connessione a Internet, anche perché la patch in questione ha una dimensione di circa 3 GB. Attendete il completamento dell'aggiornamento e, quando la finestra riporterà la scritta **Problemi**, cliccate su **Avvia Partita** infine, si renderà necessario disporre di un account Games For Windows LIVE e del relativo client. Nel caso non abbiate né l'uno, né l'altro, fate riferimento al paragrafo **Attivazione di Games For Windows LIVE**.



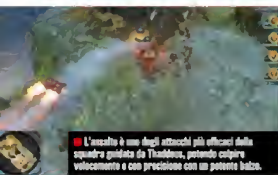
Installazione di Steam

Warhammer 40,000: Dawn of War II richiede una serie di caratteristiche per funzionare correttamente, compresa una **connessione a Internet obbligatoria**, necessaria per registrarsi a Steam. Il gioco che trovate allegato a GMC, benché in formato DVD, ha comunque bisogno di un'installazione di Steam attiva sul vostro PC. Se già utilizzate questo software, dovete semplicemente accedere al vostro account come sempre, mentre se non lo avete mai attivato e/o installato, vi consigliamo di seguire attentamente questa guida.

1. Seguire la procedura descritta nel box **Installazione di Warhammer 40,000: Dawn of War II** fino a quando vi verrà proposto di attivare il client di Steam. Accettate e proseguite.
2. Se desiderate cambiare la cartella di destinazione cliccate su **Sfoglia**, altrimenti selezionate **Installa**.
3. Una volta completata la procedura d'installazione, Steam si conatterà online e procederà ad aggiornarsi in maniera del tutto automatica.
4. Finito l'aggiornamento, dovete selezionare **Crea Nuovo Account**.
5. Vi verrà proposto il **Contratto di Adesione a Steam**. Dovete selezionare **Accetto** per andare avanti.
6. Inserite un nome a vostro piacimento nella sezione **Nome account** e quindi una parola d'ordine nel campo **Password** e **Conferma password**. Questa sezione è a vostro piacimento e vi consigliamo di scegliere con cura i dati che andrete a inserire, segnavenevi poi da qualche parte.
7. Qui dovete inserire il vostro indirizzo e-mail valido, possibilmente quello che usate più spesso. Vi arriverà una volta completata questa procedura, una mail di conferma con un link relativo al vostro account (conservatela con cura per utilizzi futuri).
8. L'ultimo passaggio riguarda la cosiddetta **Domanda Segreta**, dall'aspetto meno tendenziale scegliere uno dei sei possibili quesiti, che vanno dal nome della squadra del cuore a quello del proprio animale domestico, insomma dettagli che potrete conoscere solo voi. Un ulteriore filtro di protezione per il vostro account.
9. Procedete con l'installazione, l'inserimento del codice e l'aggiornamento online, seguendo le indicazioni descritte nel box **Installazione di Warhammer 40,000: Dawn of War II**.

Problemi con il DVD?

Per problemi di installazione o compatibilità non trattati in questa guida, fate riferimento a: <http://forum.gamesvillage.it>, nel canale **Games Contact**, dove troverete la sezione GMC - Gioco Completo Allegato. Nel caso in cui il DVD del gioco completo non fosse leggibile, inviate una mail a cd_gamesvillage.it. Provvederemo alla sostituzione del disco difettoso entro tre mesi successivi a quello di consegna.



Attivazione di Games For Windows LIVE

Una volta completata l'installazione del gioco, occorrerà procedere con l'attivazione di un account **Games For Windows LIVE**, essenziale per giocare a qualsiasi modalità, sia single player sia multiplayer:

1. Anzitutto, è necessario avere una e-mail generata con uno dei seguenti servizi: Hotmail.com, Live.com, MSN.com, Zune.net, Passport.net. Se vi siete registrati in precedenza su Xbox LIVE, Zune, Windows Live Messenger, MSN.com, Passport.net, probabilmente avrete un indirizzo e-mail valido, ma se così non fosse dovrete crearvene uno andando su accounts.live.com.
2. Cliccate sul tasto **Iscriviti** per accedere alla pagina Web dedicata alla creazione di un nuovo account **Windows Live ID**.
3. Riempite tutti i campi con attenzione, senza trascurare nessuna sezione. In particolare, copiate con dovizia il **captcha**, ovvero quell'insieme di lettere e numeri presenti a fondo pagina.
4. Cliccate su **Accetto** e lanciate il client di **Games for Windows LIVE**.
5. Inserite la mail appena creata e la relativa password nei campi a sinistra, cliccando poi su **Accedi**.
6. Vi troverete nella schermata relativa al vostro profilo: qui dovrete scegliere un **Gamertag**, ovvero un nome in codice univoco che vi contraddistinguerà per sempre. Se non fosse disponibile, dovrete inventarne un altro. Inoltre, ricordate che una volta deciso, non potrete cambiarlo a meno di non pagare 800 punti Microsoft che corrispondono a poco meno di 10 euro.
7. Completate la procedura selezionando un'immagine che vi rappresenti e la Zona Giocatore (leggete bene le varie possibilità ed evidenziate quella che più si avvicina al vostro stile di gioco), quindi cliccate su **Accetto**.
8. Lanciate **Warhammer 40,000: Dawn of War II**, quando vi verrà richiesta, inserite il nome utente e la password del vostro account Game for Windows LIVE.

Disinstallazione di Warhammer 40,000: Dawn of War II

Per disinstallare **Warhammer 40,000: Dawn of War II**, accedete al **Pannello di controllo**, fate doppio clic su **Installazione applicazioni** e, dopo aver selezionato l'icona del gioco, premete sul pulsante **Cambia/Rimuovi**. I vostri salvataggi e i progressi non saranno comunque persi per sempre, ma verranno memorizzati attraverso il cloud di Steam. In pratica, saranno conservati sui server di gioco più o meno per sempre, l'importante è che utilizziaste sempre il vostro profilo per accedere a Steam.

Connessione online obbligatoria

Warhammer 40,000: Dawn of War II richiede una connessione costante a Internet, sia in fase di installazione, sia per giocare, indipendentemente dalla modalità prescelta (compresa la campagna single player). Non è supportata alcuna opzione di gioco offline, quindi, anche attivando la relativa possibilità in Steam, il prodotto vi restituirà un errore in fase di lancio. Se comunque, durante la partita in corso, dovessete verificare l'interruzione della connessione, potrete continuare a giocare senza problemi.

Il Codice di Installazione

In fase d'installazione vi verrà chiesto d'inserire un codice di installazione (codice di prodotto). Lo troverete stampato sul retro della custodia del DVD di gioco. Per l'autenticazione è necessario essere collegati a Internet. Nel caso in cui il codice di installazione di **Warhammer 40,000: Dawn of War II** fosse assente o risultasse illeggibile, vi invitiamo a scriverci all'indirizzo e-mail cd_gmc@spca.it, avendo cura di illustrare il problema. Sarà nostro impegno fornirvi, nel minor tempo possibile, un codice valido.

I comandi di gioco

Di seguito, sono riportati i numerosi comandi e combinazioni per giocare al meglio. Questo elenco si riferisce esclusivamente alla modalità single player. Se desiderate conoscere le varie scorciatoie da tastiera per il multiplayer, potrete trovare un elenco completo online, attraverso l'interfaccia di Steam. Vi sarà sufficiente cliccare sulla voce **Libreria**, cliccare con il tasto destro del mouse **Warhammer 40,000: Dawn of War II** e, dal menu a tendina, selezionare **Visualizza manuale giocatore**. Attenzione però, a dispetto del nome, questo non è il vero manuale completo, che invece troverete nel DVD demo come spiegato nel paragrafo Manuale.

A	Attaccare
X	Ritirata
E	Riparare
G	Attaccare posizione
Z	Attaccare in mischia
S	Alt
Ctrl + A	Selezionare tutto
Ctrl + Tasto sinistro del mouse	Rimuovere selezione
Tasti dallo 0 al 9	Selezionare gruppi
B	Bomba termica
G	Granata a frammentazione
I	Granata accendete
C	Carica da demolizione
P	Riti di riparazione
M	Kill stimolante
B	Bombardamento lanciamissili Ciclone
I	Richiedere bombardamento
O	Benedizione della risolutezza
V	Schierare Tarrantola

Abilità del comandante in capo

Q	Suona la carica
W	Grido di battaglia
E	Teletrasporto/Salto/Adunata/Aureola di ferro
R	Bombardamento orbitale
T	Richiedere capsula rinforzi

Abilità esclusive di Tarkus

Q	Avanzata tattica
W	Sfida

Abilità esclusive di Cyrus

Q	Infiltrazione
W	Fuoco di soppressione/Tiro ad alta potenza/Proiettili esplosivi/Immolazione
E	Esploratori di rinforzo
R	Mine di prossimità
T	Detonatore a distanza

Abilità esclusive di Arvus

Q	Fuoco concentrato
W	Scatto
E	Sgombrare

Abilità esclusive di Thule

Q	Volo d'assalto/Teletrasporto/Pundro dell'Imperatore
W	Antico difensore
E	Carica
R	Bombardamento con cannone d'assalto

Abilità esclusive di Gabriel

Q	Grido di guerra
W	Il mio nemico fallirà
E	Armatura difensiva

Abilità di difesa globali

F1	Richiedere torretta
F2	Mine di prossimità
F3	Attacco primario
F4	Bombardamento orbitale



TUTTO SU PC, Xbox 360,
Wii, PS3, PSP, DS,
iPhone, iPad

TUTTO NUOVO!

GAMESVILLAGE.IT

ENTRA ANCHE TU NELLA
COMMUNITY ITALIANA
PIÙ ATTIVA NEL MONDO
DEI VIDEOGIOCHI!

www.gamesvillage.it

IL DIVERTIMENTO RIPARTE ADESSO

NEWS, ANTEPRIME, APPROFONDIMENTI, RECENSIONI
PER ESSERE SEMPRE INFORMATO SU TUTTO!



Opinioni, commenti
e approfondimenti
per scandagliare la
materia videoludica in
compagnia dei nostri
esperti. Questo mese,
lasciatevi condurre per
mano dal poliedrico
Vincenzo Beretta.

BIOSHOCK E IL CRAC DEL 2008

SECONDO il grande scrittore J.R.R. Tolkien, autore de "Il Signore degli Anelli", il racconto fantastico è un modo per parlare di concetti universali senza legarli a un momento storico, politico e religioso particolare.

Se impostiamo una discussione basata sulle idee economiche di un ipotetico "Partitissimo che fa Benissimo" o dell'opposizione guidata dal "Partitone del Doblone", rischieremo che venga inquinata, sia nella trasmissione sia nella ricezione, dalle opinioni che scrittore e lettore hanno a priori sui due movimenti politici. Ma se trattiamo il nucleo essenziale delle stesse idee in un'ipotetica ambientazione fantascientifica, assegnandole al "Partito Giallo" e al "Partito Blu", e ci impegniamo a esporle con equilibrio, è probabile che il nostro pubblico si dimostrerà inconsciamente più aperto ad ascoltare entrambi i punti di vista. Un videogioco, in cui il giocatore è posto di fronte a

problemi cui deve rispondere con delle scelte, diviene dunque un ottimo modo per esplorare idee che, forse, nel mondo reale rigetteremmo automaticamente. In un momento storico in cui le parole "default" e "spread" stanno diventando più comuni di "cancro", è sorprendente notare come in *Supreme Ruler 2020* il giocatore si trovi ad affrontare le stesse questioni. Il titolo simula in modo assai accurato la gestione di una moderna nazione, e mostra cosa succede quando le sue azioni portano a una perdita di fiducia, giusta o sbagliata che sia, dei mercati. Il risultato è che i tassi d'interesse richiesti per rifinanziare il debito della nostra nazione possono diventare così alti, da dover paralizzare la produzione per pagare i prestiti in scadenza.

Il punto realmente importante è che *Supreme Ruler 2020* offre diverse soluzioni, che vanno dai tagli a vari tipi di spesa sociale allo scatenare una guerra. Molte di queste sarebbero per noi "inaccettabili" se considerate



Supreme Ruler 2020: "Sul momento sembra una buona idea..."

Titoli di CODA

LA PAROLA AL NARRATORE

Vincenzo Beretta si occupa di videogiochi dal 1989. Ha collaborato con quasi tutte le principali riviste specializzate e con il Web, come recensore, opinionista e coordinatore editoriale. È, inoltre, sceneggiatore di fumetti e autore di numerose storie per "Martin Mystère", "Nathan Never" e "Zona X", e di volumi per il mercato francese. Infine, ha lavorato nel campo dei giochi di ruolo, realizzando il GdS ufficiale di "Nathan Never" e contribuendo alla pubblicazione di "Cyberpunk 2020" e "Il richiamo di Cthulhu". Beretta è interessato alla narrazione in tutte le sue forme e, occasionalmente, tiene seminari sulle sue esperienze nella scrittura creativa. Partecipa, inoltre, a progetti con bambini in età scolare, in cui la creazione di una storia viene usata come stimolo per lo studio e la ricerca in numerosi settori didattici.

nella vita quotidiana; ma il gioco, grazie al suo modello rigoroso e a-politico, ci permette di valutare la situazione da tutti i punti di vista. Ciò non significa che, alla fine, si debbano abbandonare le proprie idee personali, ma l'esperienza resta, e se il videogioco è ben fatto, porterà quantomeno a una comprensione migliore della complessità del mondo reale.

A volte, invece, è il progettista del gioco, nei panni del "narratore", a esporci una situazione interessante. La trama di *BioShock*, di 2K Games, ruota intorno al desiderio di un certo Andrew Ryan di creare una società utopica, e alle sue catastrofiche conseguenze. Ken Levine, autore del gioco, si era ispirato alle idee della scrittrice russo-americana Ayn Rand (notate l'allitterazione del nome con quello di Ryan). La Rand fondò, negli Anni '50, un movimento, chiamato "oggettivismo", nel quale l'individuo è invitato a perseguire una sorta di "egoismo razionale", una "forma di individualismo che non danneggi gli altri", poiché, "l'uomo razionale agirà comunque per il bene comune". Dice Levine: "Lì per lì, a Ryan parve una buona idea...". Nel 2008, Alan Greenspan, per decenni presidente della Federal Reserve statunitense, e considerato da molti tra i responsabili del recente crac finanziario, dichiarò al Congresso: "Forse credere che le istituzioni finanziarie agiscano nell'interesse proprio e dei loro clienti è stato un po' ingenuo". Greenspan, un dichiarato oggettivista, non aveva giocato a *BioShock*. Cosa che succedono.

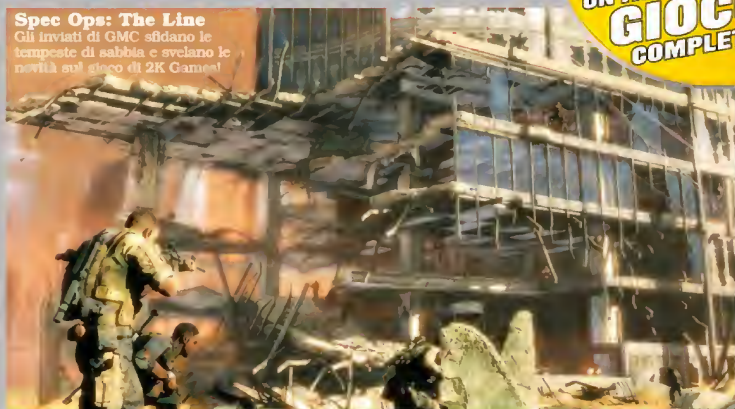


Nel prossimo numero

CON IL PROSSIMO
NUMERO DI GMC
UN FANTASTICO
GIOCO
COMPLETO!

Spec Ops: The Line

Gli inviati di GMC sfidano le
tempeste di sabbia e svelano le
novità sul fianco di 2K Games!



Il numero di febbraio sarà in edicola il 28 di gennaio!

Inoltre, nel prossimo numero...

...trovi anche:

Star Wars: The Old Republic

Scoprite quanto è potente
la Forza nel MMORPG di
BioWare!

Trine 2

Nuove avventure fantasy in
stile platform nella recensione
di GMC!

Serious Sam 3: BFE

Si torna a combattere come
si faceva negli FPS "vecchia
scuola"!



**GIOCHI
COMPUTER**

www.giochicomputer.it
Mensile - 8,75 euro

Direttore Responsabile:
Luca Varha - editor@giochicomputer.it

Redazione:
redazione@giochicomputer.it
redazione@pec.giochicomputer.it

Amministratore Delegato:
Adriano Tassi - info@giornaleonline.it

Amministratore:
Adriano Tassi - info@giornaleonline.it

Amministratore:
Adriano Tassi - info@giornaleonline.it

Amministratore:
Adriano Tassi - info@giornaleonline.it

Amministratore:
Adriano Tassi - info@giornaleonline.it

Amministratore:
Adriano Tassi - info@giornaleonline.it

Illustrazioni e fotografie:
Marco Capparo

Pubblicità:
Grafica: info@graficadigitale.it - 02 67 87 777
L'Espresso: info@l'espresso.it - 02 67 87 777

Abbonamenti:
Se sottoscrivete in 2 numeri con 2 euro in più,
riceverete in omaggio il numero di gennaio e di febbraio
del prossimo anno. Per abbonamenti a più numeri,
contattare il servizio clienti al numero 02 67 87 777 o al
indirizzo info@giornaleonline.it

Distribuzione:
Distribuzione: info@distribuzione.it - 02 67 87 777
Distribuzione: info@distribuzione.it - 02 67 87 777

Stampa:
Stampa: info@stampadigitale.it - 02 67 87 777
Stampa: info@stampadigitale.it - 02 67 87 777

Corrispondenti:
Corrispondenti: info@corrispondenti.it - 02 67 87 777
Corrispondenti: info@corrispondenti.it - 02 67 87 777

Collaboratori:
Collaboratori: info@collaboratori.it - 02 67 87 777
Collaboratori: info@collaboratori.it - 02 67 87 777

Redazione:
Redazione: info@redazione.it - 02 67 87 777
Redazione: info@redazione.it - 02 67 87 777

Amministratore:
Amministratore: info@amministratore.it - 02 67 87 777
Amministratore: info@amministratore.it - 02 67 87 777

Amministratore:
Amministratore: info@amministratore.it - 02 67 87 777
Amministratore: info@amministratore.it - 02 67 87 777

Amministratore:
Amministratore: info@amministratore.it - 02 67 87 777
Amministratore: info@amministratore.it - 02 67 87 777

Spr.a

Amministratore:
Amministratore: info@amministratore.it - 02 67 87 777
Amministratore: info@amministratore.it - 02 67 87 777

Amministratore:
Amministratore: info@amministratore.it - 02 67 87 777
Amministratore: info@amministratore.it - 02 67 87 777

Amministratore:
Amministratore: info@amministratore.it - 02 67 87 777
Amministratore: info@amministratore.it - 02 67 87 777

Amministratore:
Amministratore: info@amministratore.it - 02 67 87 777
Amministratore: info@amministratore.it - 02 67 87 777

Amministratore:
Amministratore: info@amministratore.it - 02 67 87 777
Amministratore: info@amministratore.it - 02 67 87 777

Amministratore:
Amministratore: info@amministratore.it - 02 67 87 777
Amministratore: info@amministratore.it - 02 67 87 777

Amministratore:
Amministratore: info@amministratore.it - 02 67 87 777
Amministratore: info@amministratore.it - 02 67 87 777

Amministratore:
Amministratore: info@amministratore.it - 02 67 87 777
Amministratore: info@amministratore.it - 02 67 87 777

Amministratore:
Amministratore: info@amministratore.it - 02 67 87 777
Amministratore: info@amministratore.it - 02 67 87 777

RICERCA PER IL MONDO COMPUTER

Software:
Software: info@software.it - 02 67 87 777
Software: info@software.it - 02 67 87 777

Hardware:
Hardware: info@hardware.it - 02 67 87 777
Hardware: info@hardware.it - 02 67 87 777

Periferiche:
Periferiche: info@periferiche.it - 02 67 87 777
Periferiche: info@periferiche.it - 02 67 87 777

Componenti:
Componenti: info@componenti.it - 02 67 87 777
Componenti: info@componenti.it - 02 67 87 777

Accessori:
Accessori: info@accessori.it - 02 67 87 777
Accessori: info@accessori.it - 02 67 87 777

Software:
Software: info@software.it - 02 67 87 777
Software: info@software.it - 02 67 87 777

Hardware:
Hardware: info@hardware.it - 02 67 87 777
Hardware: info@hardware.it - 02 67 87 777

Periferiche:
Periferiche: info@periferiche.it - 02 67 87 777
Periferiche: info@periferiche.it - 02 67 87 777

Componenti:
Componenti: info@componenti.it - 02 67 87 777
Componenti: info@componenti.it - 02 67 87 777

Accessori:
Accessori: info@accessori.it - 02 67 87 777
Accessori: info@accessori.it - 02 67 87 777

ASUS

ASUS consiglia Windows® 7.



ROG TYTAN GAMING DESKTOP DOMINA IL CAMPO

Una sfida oltre ogni limite: ancora più robusto, ancora più potente. Ispirato al sottomarino da combattimento e progettato con l'obiettivo di polverizzare ogni record, ASUS ROG CG8565 Tytan esprime pura supremazia. Essenziale nel design, chiara ed efficace sintesi della tecnologia più avanzata, è in grado di dominare ogni sfida, padroneggiando l'azione in ogni istante. Turbo overclock, 3D surround, doppia GPU, doppio disco SSD: un'espressione di potenza assoluta e performance da vero primato. ASUS ROG CG8565 Tytan: nato per dominare!

4x più rapido
di un HDD

Immata
affidabilità

Estesa durata
operativa

XONAR
Audio di
alta qualità

www.asus.it



16

www.pcg.it

Il medioevo prende vita nel tuo computer



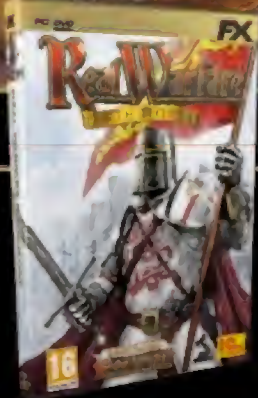
Grandi Battaglie Medievali

1C
1C COMPANY


XIII Secolo

1242

Più di 30 battaglie basate su fatti storici



PERSONAGGI, BATTAGLIE E
ARMAMENTO STORICO



INGHILTERRA, FRANCIA, CASTIGLIA...
FINO A 25 REGNI ENTRANO IN COMBATTIMENTO

NEL TUO NEGOZIO DI
VIDEOGIOCHI PREFERITO
A SOLI

9'95€

FX
INTERACTIVE.COM